ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΙΑ ΔΙΣΚΕΤΑ ΤΡΙΠΛΟΥ FORMAT AMIGA - PC - ST

USER

ΤΕΥΧΟΣ 33 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1993 ΔΡΧ. 700



mega review
REX NEBULAR



hardware test
SUPERVISION





SONIC 2

hardware test
AMIGA 1200

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ - ΠΟΙΟΤΗΤΑ - ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ



RAM
ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΤΕΣΤ
ΜΑΙΟΥ '92
ΓΙΑ 386SX - 25Mhz

RAM
ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΤΕΣΤ
ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ '92
ΓΙΑ 386DX - 40Mhz

RAM
ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΤΕΣΤ
ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ '92
ΓΙΑ 386SX - 33Mhz

ALFA4 DX/40

ALFA4 SX/25

1

ALFA4 SX/33

1

1

ΕΣΕΙΣ ΘΑ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΤΟΥΣ ΑΛΛΟΥΣ;

DEALERS

COMPUTER SUPPORT	ΜΠΟΤΑΣΗ 5	ΑΘΗΝΑ	3601076
COMPUTER STUDIES	ΠΑΡΜΕΝΙΩΝΟΣ 23	ΚΑΤΕΡΙΝΗ	0351-39574
COSMOS COMPUTERS	ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 21	ΑΘΗΝΑ	3642515
DATA PLUS ΕΠΕ	ΑΣΚΛΗΠΙΟΥ 113	ΑΘΗΝΑ	3609361
DATA POINT	ΒΑΣΙΛ.ΣΟΦΙΑΣ 11	ΑΡΓΟΣ	0751-24977
DATA SHOP	ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7	ΧΑΛΑΝΔΡΙ	6826593
DIGIGRAF ΕΠΕ	ΣΚΑΡΛΑΤΟΥ ΣΟΥΤΣΟΥ 21	ΛΑΡΙΣΑ	041-531936
INDEX COMPUTERS	ΕΒΑΝΣ 91	ΗΡΑΚΛΕΙΟ	081-246928
INDEX COMPUTERS	ΕΘΝ.ΑΜΥΝΗΣ 40	ΘΕΣ/ΝΙΚΗ	031-262608
INFOLINE COMPUTERS	ΝΕΟΜΑΡΤΥΡΟΣ ΠΑΥΛΟΥ 4	ΤΡΙΠΟΛΗ	071-233021
MB COMPUTER	ΓΡΕΒΕΝΩΝ 72	ΝΙΚΑΙΑ	4921600
MB COMPUTER II	ΣΑΜΟΥ & ΤΑΞΙΑΡΧΩΝ	ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ	4960976
VIANET	ΓΛΑΔΣΤΩΝΟΣ 10	ΑΘΗΝΑ	3300060
ADVICE	ΠΑΤΗΣΙΩΝ 128	ΑΘΗΝΑ	8239289
ARROW LINK	ΧΕΛΜΟΥ 28	ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ	9250465
ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ Α.	ΙΦΙΚΡΑΤΟΥΣ 23	ΠΑΓΚΡΑΤΙ	7016661
ΒΟΥΣΤΡΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ	ΜΕΛΕΤΙΟΥ ΓΕΩΓΡΑΦΟΥ 17	ΙΩΑΝΝΙΝΑ	0651-70932
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ	ΣΠ.ΣΠΥΡΙΔΗ 120Δ	ΒΟΛΟΣ	0421-34621
ΚΩΝΣΤΑΝΤΟΥΔΑΚΗΣ Μ.Ν&ΣΙΑ ΟΕ	ΠΕΡΙΔΟΥ 36	ΧΑΝΙΑ ΚΡΗΤΗΣ	0821-58984
ΜΕΣΟΓΕΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ	Β.ΚΩΝ/ΝΟΥ 139	ΚΟΡΩΠΙ	6624768
ΜΠΙΛΙΝΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠ.	ΝΕΑΠΟΛΗ - ΛΑΚΩΝΙΑΣ	ΝΕΑΠΟΛΗ	0734-22970
ΣΤΑΜΑΤΕΛΑΤΟΣ Γ.	ΛΙΘΟΣΤΡΩΤΟΥ 1	ΑΡΓΟΣΤΟΛΙ	0671-22918

ALFA 4 COMPUTERS ΣΟΛΩΜΟΥ 28 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: 33 02 220-1

Roland



ΔΕΛΤΙΟ ΔΩΡΕΑΝ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

Αν σας ενδιαφέρει το STUDIO D και θέλετε να γίνετε συνδρομητές, ώστε να σας ταχυδρομούμε την ενημερωτική μας έκδοση κάθε δίμηνο, συμπληρώστε και ταχυδρομήστε την παρακάτω σελίδα στη διεύθυνση της Roland Studio D, Λ.Αλεξάνδρας 20 Αθήνα 106 82

1) Ασχολείστε επαγγελματικά με τη μουσική; ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

2) Αν ναι, με ποιά ιδιότητα; ....

3) Αν όχι, θα σας ενδιέφερε να μάθετε

ΠΙΑΝΟ ☐ ΚΙΘΑΡΑ ☐ ΝΤΡΑΜΣ ☐

ΑΡΜΟΝΙΟ ☐ ΣΥΝΘΕΣΑΪΖΕΡ ☐

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ☐

4) Χρησιμοποιείτε υπολογιστή

ΓΙΑ ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ☐ ΓΙΑ ΧΟΜΠΥ ☐

ΣΤΟ ΕΡΓΑΣΙΑΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ☐

5) Αν ναι τί υπολογιστή χρησιμοποιείτε; (κατασευαστής, μοντέλο) ....

.... περιφερειακά ....

....

6) Έχετε κάποιο όργανο της Roland και ποιό είναι; ....

7) Τι προϊόν θα θέλατε από τη Roland στο μέλλον; ....

8) Σκοπεύετε να αγοράσετε κάποιο μουσικό όργανο ή περιφερειακό μέσα στο 1993;

....

ΟΝΟΜΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ

ΟΔΟΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ

ΠΟΛΗ

ΤΚ.

ΤΗΛΕΦΩΝΟ

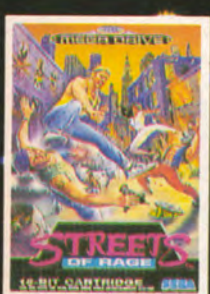
SEGA

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΝΙΚΗΣΕ!!!

SEGA τα δυναμικότερα video games στον κόσμο φέρνουν τώρα την επανάσταση, με γραφικά υψηλής ευκρίνειας και με τον τελειότερο στερεοφωνικό ήχο.
Παίξτε τώρα με τα SEGA, σε τρεις μοναδικές συσκευές και κερδίστε στα εκατοντάδες φανταστικά παιχνίδια.

Τα SEGA θα τα βρείτε σ΄ όλα τα καταστήματα παιχνιδιών και computers.

● MEGA DRIVE, ● MASTER SYSTEM II, ● GAME GEAR



1138 STREETS OF RACE
● ●



27017 SUPER KICK OFF
● ● ●



0035 TEAM U.S.A. BASKETBALL
● NEO



1214 D.R. BASKETBALL
●



1044 BATMAN
● NEO



70026 THE TERMINATOR
● ● ● NEO



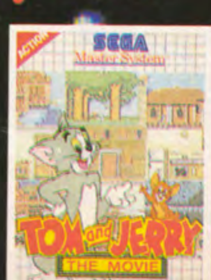
81026 THE SIMPSONS
● ● ● NEO



1032 TAZMANIA
● ● ● NEO



9008 ASTERIX
●



7070 TOM & JERRY THE MOVIE
●



29004 CHUCK ROCK
● ● ●



7077 BUBBLE-BOBBLE
● ●



27043 ALIEN III
● ●



27022 PRINCE OF PERSIA
● ●

MART

MPUTERS

CD CLUB

Γραφτείτε στο CLUB
του SMART
και...
Πολλά δώρα
φανταστικές τιμές



ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ

Ελάτε σε μας να βρείτε τα καλύτερα μοντέλα που κυκλοφορούν στην αγορά από ***AMSTRAD 6128, ATARI ST, AMIGA, PC-XT/AT/SX/386 ώς PC 486i.***



Θα σας βοηθήσουμε να αλλάξετε τον παλιό σας υπολογιστή μ' έναν άλλο καλύτερο, πιό σύγχρονο ο οποίος θα καλύπτει τις ανάγκες σας και θα μπορεί να ανταποκριθεί πλήρως στις μελλοντικές σας απαιτήσεις.

Γι' αυτό μην καθυστερείτε.

Τηλεφωνείστε τώρα στο ***3606801*** γιά να πάρετε περισσότερες πληροφορίες, γιά οποιαδήποτε ανταλλαγή καινούργιου ή καλομεταχειρισμένου υπολογιστή.

Σας περιμένουμε να περάσετε από το κατάστημα και να σας βοηθήσουμε δίνοντας σας αυτό που θέλετε στις πιό ***χαμηλές τιμές*** και με ***πολλές ευκολίες πληρωμής.***

MOTHERBOARDS

286-16/20Mhz	CALL
386SX 16/25Mhz	CALL
386DX 33/40Mhz	CALL
486 33 EIZA 256 Cache	CALL

IMPETUS COMPUTERS

386SX 25Mhz	CALL
386SX 33Mhz	CALL
386DX 40Mhz	CALL
486DX 33Mhz	CALL
486 DX 50Mhz	CALL

A4 COMPUTERS

386SX 25Mhz	CALL
386SX 33Mhz	CALL
386DX 40Mhz	CALL
486DX 33Mhz	CALL
486 DX 50Mhz	CALL

CO-PROCESSORS

CYRIX - IIT - INTEL
CX82S87/80287-6/20
CX83S87-16/80387SX-16
CX83S87-20/80387SX-20
CX83S87-25/80387SX-25
CX83D87-25/80387-25
CX83D87-33/80387-33
CX83D87-40/80387-40



ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ

ΜΕ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΣΕ ΟΛΗ

ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

Music syntesiser card.

Συμβατή με όλα τα Computer Games. Αφεθείτε στήν μαγεία του ήχου ταξιδέψτε μαζί της.

Περιλαμβάνετε ακόμα :Juke Box Software-User Guide

3,5"&5,25" δισκέττες

THUNDER BOARD
SOUND BLASTERL
SOUND PARTNER

Ad Lib Compatible,midi in/out

ORIGINAL GAMES



Πολλά games

Γιά όλους τους τύπους μηχανημάτων.

Και όπως πάντα θα βρείτε τις πιό πρόσφατες κυκλοφορίες τις αγοράς.

...ΚΑΙ CD GAMES

SMART
COMPUTERS

ΜΠΟΤΑΣΗ 6, 102 82
ΑΘΗΝΑ (ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ)
ΤΗΛ. 36.06.801

USER

ΠΕΡΙΕ

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ
12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 5820399 FAX: 5820643

ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΜΙΧΑΛΗΣ ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΞΑΓΟΡΑΡΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΦΑΡΜΑΚΗΣ
ΠΑΥΛΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΡΙΒΑΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΚΟΛΙΤΣΟΠΟΥΛΟΣ
ΧΑΡΗΣ ΚΛΑΔΗΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ

DTP
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΦΙΛΜ
GRAFFITI

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
INTERPRESS
ΓΡΑΦΙΚΑΙ ΤΕΧΝΑΙ ΕΠΕ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 7700
Κύπρος: 8400

Χ Ο Μ Ε Ν Α



AMIGA 1200
σελ. 30



REX NEBULAR
σελ. 36



SONIC THE HEDGEHOG 2
σελ. 42

ΤΡΙΑ ΧΡΟΝΙΑ ΦΑΓΟΥΡΑ

Το USER έκλεισε επιτέλους τα τρία χρόνια του. Κάτι που γιορτάσαμε με ένα παρτάκι όπου δεν είσασταν καλεσμένοι! Δηλαδή... περίπου έτσι έγιναν τα πράγματα όπως μπορείτε να δείτε και από τις φωτογραφίες με τους μαλλιάδες και τους heavymetaláδες.

Ομως μαζί με τα τρία χρόνια ήρθε και η ανανέωση. Οπως θα δείτε ξεφυλίζοντας τις σελίδες μας έχουμε αλλάξει πολλά πράγματα και έχουμε προσθέσει -αλλά και αφαιρέσει- ακόμα περισσότερα παρακολουθώντας τις εξελίξεις στην Ελλάδα και στο εξωτερικό αλλά και τις δικές σας προτιμήσεις.



Παιδιά ήρθαν οι...

Το πιο χτυπητό σημείο αλλαγής που θα παρατηρήσετε είναι στα game reviews με το νέο στήσιμο και οι ήρωες παιχνιδιών τους οποίους θα δείτε να αξιολογούν τα προγράμματα με διάφορες γκριμάτσες και χειρονομίες! (γυρίστε στο test του Strider στην σελίδα 57 και θα καταλάβετε).



Ακόμα προσθέσαμε μια νέα στήλη για κινηματογράφο που ελπίζουμε να έχει την απήχηση που περιμένουμε (σε Dolby stereo!) αλλά το βασικότερο είναι τα πολλά hardware τεστ που έχουν κατακλίσει τις σελίδες μας. Θέλετε να τα πάρουμε ένα-ένα; (Ναι, θέλετε!) Φυσικά κυριαρχεί η νέα Amiga 1200 που υπέφερε στα χέρια μας για να βγάλουμε το τετρασέλιδο αλλά και το SuperVision (πώς, δεν ξέρετε για την νέα άσπρόμαυρη κονσόλα χειρός;) και τα παιχνιδάκια του. Ε, να μην κάνουμε και μια παρουσίαση της Roland Lapc-1, της κάρτας ήχου για τους συμβατούς... ή του Micro 1000 στερεοφωνικού της Amstrad;



Και από software... άλλο τίποτα; Μόνο το SONIC 2 να δείτε και την βαθμολογία του αρκεί για να περάσετε την υπόλοιπη μέρα σας ονειρευόμενος το μηχάνημα της σελίδας 18. Γρήγορα τρέχουν όλοι στην σελίδα 18 και όταν επιστρέφουν κάνουν και μία ανάγνωση στο Mega Review αλλά και στα εγχειρίδια των καλυτέρων παικτών όπου σας περιμένει μια έκπληξη.

Ομως τα πολλά λόγια είναι φτώχια όταν το CD παιζει Defender...

1 *Σ'αυτό το πάρτυ δοκιμάστηκε το Micro 1000 της Amstrad; (σελ. 34)*

2 *Κι όμως οι μισοί από αυτούς είναι συντάκτες μας (απίστευτο ε;)*

3 *Three sons have I, they ride by my side...*

Ο Αρχισυντάκτης

IRWIN PARALLEL TAPE BACKUP SYSTEM A250 EPX

Θέλετε να κάνετε back up τα αρχεία του δίσκου ή του δικτύου σας; Θέλετε ταχύτητες αντιγραφής μέχρι και 4.4 MB/min; Θέλετε και συμπίεση των δεδομένων σας κατά τη διάρκεια της αντιγραφής; Ολα αυτά και πολλά περισσότερα προσφέρει το IRWIN PARALLEL TAPE BACKUP SYSTEM A250 EPX. Με διαστάσεις 11 X 7 X 32 (ύψος/πλάτος/μήκος) και βάρος όχι μεγαλύτερο από 1 κιλό το A250 EPX είναι το μικρότερο φορητό σύστημα backup. Οι μικρές του όμως διαστάσεις δεν του μειώνουν καθόλου τις δυνατότητες του. Ετσι προσφέρει για backup δεδομένων μέχρι 250 MB με την καθόλου ευκαταφρόνιτη ταχύτητα των 40 MB σε 10 min. Αλλά αυτό δεν είναι το κύριο στοιχείο που το χαρακτηρίζει. Το A250 EPX δέν απαιτεί ειδική κάρτα σε κάποιο από τά ελεύθερα slots του υπολογιστή, αλλά συνδέεται απευθείας με την παράλληλη θύρα του υπολογιστή. Με αποτέλεσμα καί να μη μειώνονται οι ελεύθερες θύρες επέκτασης και να είναι εύκολη η εγκατάσταση του. Ομως δεν χάνεται ούτε η παράλληλη θύρα σας καθώς το μηχανηματάκι μας έχει παράλληλη έξοδο για να συνδέετε πάνω του ό,τι θέλετε. Το A250 EPX συνοδεύεται από το software EzTape το οποίο αναλαμβάνει να κάνει εύκολη τη ζωή των χρηστών προσφέροντας τους ένα εύχρηστο και λειτουργικό περιβάλλον εργασίας.

Η ΑΝΤΕΠΙΘΕΣΗ ΤΗΣ SEGA





Θα έχετε δει τον τελευταίο καιρό τον Sonic να έχει κατακλίσει ολόκληρο τον κόσμο με την παρουσία του. Σε αφίσες παντού, σε τηλεοπτικές εκπομπές να εμφανίζονται διάφοροι τεράστιοι "Sonicες" μασκώτ, έξω από καταστήματα αλλά και σε αγώνες ποδοσφαίρου και μπάσκετ προκαλώντας και ποικίλα σχόλια από τους μεταδίδοντες τους αγώνες. Η παρουσία της SEGA ήταν ακόμα πιο έντονη κατά τη διάρκεια των εορτών σε ολόκληρη την Ελλάδα. Ταυτόχρονα είχαμε και την προσφορά του MASTER SYSTEM II με το ενσωματωμένο παιχνίδι ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD καθώς και τρείς ακόμη τίτλους (RESCUE MISSION, SUPER TENNIS και DOUBLE AXE) και πολλές διαφημίσεις στην τηλεόραση. Φαίνεται ότι τελικά η SEGA στην Ελλάδα πήρε ζεστά το θέμα του ανταγωνισμού.

CHINON CDS-430 CD ROM



Το CHINON CDS-430 είναι ένα επιτραπέζιο εξωτερικό CD ROM PLAYER. Οι διαστάσεις του είναι 7cm ύψος, πλάτος 33cm και μήκος 28cm. Εχει τη δυνατότητα ανάγνωσης δίσκων CD ROM μέχρι και 1 GB με ταχύτητα προσπέλασης περίπου 600 ms. Το CHINON CD ROM συνδέεται με τον υπολογιστή μέσω ενός SCSI interface πράγμα που επιτρέπει την εγκατάσταση του σε ένα μεγάλο φάσμα υπολογιστών. Το κομμάτι του hardware συμπληρώνεται με το τηλεχειριστήριο το οποίο όμως μπορεί να ενσωματωθεί στο όλο σύστημα χάρη σε μιά ειδική υποδοχή που βρίσκεται στο πρόσθιο τμήμα του CD ROM. Στο εμπρός τμήμα βρίσκεται επίσης και η υποδοχή για τα ακουστικά ηχητικού σήματος. Απο άποψη software εκτός από τα προγράμματα ενεργοποίησης και τους ανάλογους drivers το CHINON διαθέτει και ένα πρόγραμμα διαχείρησης AUDIO CD. Μπορείτε λοιπόν να απολαμβάνετε την αγαπημένη σας μουσική την ώρα που ασχολείστε με τον υπολογιστή σας χωρίς να ενοχλείτε τους άλλους (και να κάνετε τη μητέρα σας να ουρλίαζει υστερικά "Βγάλε επιτέλους αυτά τα καταραμένα ακουστικά από τα αυτιά σου, μισή ώρα φωνάζω κι εσύ δεν ακούς λέξη"). Ακόμη το CHINON συνδέεται και με στερεοφωνικό συγκρότημα μέσω των θυρών RCA που διαθέτει.

FASHION STICK

Στην Ελληνική αγορά εμφανίστηκε πρόσφατα ένα ακόμη joystick για συμβατούς. Αναφερόμαστε στο FASHION STICK το οποίο δεν διαφέρει ουσιαστικά από αυτά που ήδη κυκλοφορούν, διαθέτει όμως μιά ιδιαιτερότητα: Απευθύνεται τόσο σε δεξιόχειρες όσο και σε αριστερόχειρες χρήστες. Αυτό γίνεται δυνατό χάρη στην ικανότητα περιστροφής του διακόπτη fire που βρίσκεται στην κορυφή του stick κατά 180 μοίρες. Κατά τα άλλα διαθέτει και αυτό trimers για τη βελτιστοποίηση της ανταπόκρισης καθώς και τεσσερίς βαντούζες για να το κρατούν σταθερό. Πάντως η ποιότητα κατασκευής του δέν μας έπεισε ότι μπορεί να επιβιώσει μετά από μια ξέφρενη μάχη σε κάποιο beat'em up ή μετά την εκτέλεση ελιγμών με πολλά g σε μια εξομοίωση πτήσεως.

3D CONSTRUCTION KIT 2.0



Είδαμε την νέα έκδοση του 3D CONSTRUCTION KIT, version 2.0 από την DOMARK. Η γνωστή εταιρία προχώρησε στην δημιουργία της δεύτερης έκδοσης του πακέτου το οποίο σχεδιάζει και κινεί στην οθόνη του υπολογιστή τρισδιάστατα αντικείμενα.

Στα νέα και βελτιωμένα χαρακτηριστικά του περιλαμβάνει:

- **Λειτουργία σχεδίασης και διαχείρησης τρισδιάστατων αντικειμένων**
- **Λειτουργία παραγωγής και διαχείρισης ηχητικών εφφέ**
- **Λειτουργία σχεδίασης παιχνιδιών**
- **Δυνατότητα εκτύπωσης της κάθε δημιουργίας**
- **Δυνατότητα προγραμματισμού της κίνησης (animation)**

Το πακέτο περιλαμβάνει εκτός από τις τρείς δισκέττες του προγράμματος και τρία εγχειρίδια χρήσης: Το INSTRUCTION MANUAL, το CLIP ART LIBRARY και τέλος το 3D CONSTRUCTION KIT ADDENDUM. Ακόμη στο πακέτο περιέχεται μια βιντεοκασέττα που σκοπό έχει να εισάγει και να εκπαιδεύσει το χρήστη στο πρόγραμμα. Για τη σωστή λειτουργεία του προγράμματος απαιτείται τουλάχιστον 286 (Εμείς συνιστούμε 386sx στα 25 Mhz και άνω), VGA καρτα οθόνης και κάρτα ήχου. Στο θέμα της μνήμης το εγχειρίδιο χρήσης αναφέρει οτι 640 KB είναι αρκετά αλλά 1 MB και άνω σίγουρα θα βοηθήσουν περισσότερο στην καλύτερη εκμετάλλευση των δυνατοτήτων του προγράμματος. Ελπίζουμε σύντομα σε αναλυτική παρουσίασή του μέσα από τις σελίδες του περιοδικού.

ΤΟ ΓΕΡΑΚΙ ΠΡΟΣΓΕΙΩΘΗΚΕ...

ΕΙΝΑΙ ΓΕΓΟΝΟΣ... Το Falcon είναι πλέον πραγματικότητα και όχι επιστημονική φαντασία (όπως για παράδειγμα ο P5), αφού η Atari ανήγγειλε το μηχάνημα επισήμως. Ισως η καλύτερη αντιπροσφορά απέναντι στην Amiga 1200 είναι πλέον γεγονός και όπως μας πληροφορεί η εταιρεία A SYSTEMS, επίσημη αντιπροσωπεία της Atari στην Ελλάδα, το μηχάνημα θα είναι σε ελληνικό έδαφος μέχρι τα τέλη Φεβρουαρίου. Σύμφωνα με τις μέχρι στιγμής πληροφορίες μας, το Atari Falcon030 (όπως είναι και το πλήρες όνομά του), έχει σαν κεντρικό επεξεργαστή τον 32-bit 68030 και είσοδο για τον συνεπεξεργαστή 68881/68882. Η μνήμη του μηχανήματος ξεκινάει από 1MB και φτάνει στα 16MB. Στα γραφικά, τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά από πριν και πολύ καλύτερα. Το Falcon έχει πάνω από 50 διαφορετικά modes γραφικών(!), με true color mode σε 768x480 με περισσότερα από 65.000 ταυτόχρονα, Super VGA 640x480 με 256 χρώματα από παλλέτα 262.144 χρωμάτων. Υποστηρίζονται όλα τα modes του ST, έχει προγραμματιζόμενο overscan και υπάρχει και ο BLITTER σαν συνεπεξεργαστής γραφικών. Στον ήχο τα πράγματα παραμένουν ενδιαφέροντα. Υπάρχουν ενσωματωμένα 16bit DAC και ADC, 8 track 16bit DMA με ταχύτητες sampling μέχρι 50KHz, τρικάναλο PSG ήχο, στερεοφωνικό 8bit PCM ήχο, multiplexer που συνδέει DSP, DAC, ADC και DMA και εσωτερικό ηχειάκι. Οι θύρες επέκτασης είναι πολλές και περιέχουν τα εξής: SCSI II με DMA (Direct Memory Access), υποδοχή LAN, connector για Video out / Genlocking input, TV modulator, RS232C σειριακή, παράλληλη δύο κατευθύνσεων, θύρα cartridge, MIDI in και MIDI out, στερεοφωνική υποδοχή για input από μικρόφωνο, στερεοφωνική έξοδο, 2x15-pin βελτιωμένους ψηφιακούς/αναλογικούς controller connectors και 2 θύρες για joystick. Επίσης, το drive έχει βελτιωθεί αφού έχει γίνει high density 1.44 συμβατό με DOS και μπορείτε άνετα να του βάλετε σκληρό (αν και δύο από τις προτάσεις της εταιρείας περιλαμβάνουν ένα σκληρό 65MB ως standard). Το πληκτρολόγιο είναι QWERTY με 94 πλήκτρα και δικό του επεξεργαστή για να μην καθυστερεί η CPU. Επίσης υπάρχει και ένα mouse δύο πλήκτρων ως standard. Η τιμές κυμαίνονται ως εξής: FALCON 1MB: 170.000 δρχ FALCON 4MB ΜΕ HD 65MB: 310.000 δρχ FALCON 14MB ΜΕ HD 65MB: 440.000 δρχ. Αναμένουμε να προσγειωθεί και ένα "ολοκληρωμένο" γεράκι στα γραφεία μας για ένα αναλυτικότερο test. Μόλις γίνει αυτό, θα είστε οι πρώτοι που θα το μάθετε.

FALCON: Μοσχάτο, Πειραιώς 62 & Φλωρίνης
Τηλ: 4260 113, 4261 434, 4261 435

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ ΑΝΤΙΓΡΑΦΑ ΚΑΙ ΓΙΑ MEGA DRIVE !!!

Ναι, είναι αλήθεια!
Ενα περιφερειακό φτιαγμένο στην Γερμανία σας επιτρέπει να δημιουργήσετε αντίγραφα "ασφαλείας" των παιχνιδιών του MEGA DRIVE σας!!!
Το μηχάνημα έχει ενσωματωμένο drive 3.5" και σας επιτρέπει να περάσετε τα περιεχόμενα ενός cartridge σε δισκέτες και ακόμα σας δίνει τη δυνατότητα να τρέξετε το παιχνίδι από τις δισκέτες χωρίς να χρειαστείτε το cartridge!!! Το μηχάνημα συνδέεται με την θύρα επέκτασης της κονσόλας, έχει 2 MB μνήμης έτσι ώστε να σηκώνει οποιοδήποτε παιχνίδι της και έχει και ένα χρόνο εγγύηση. Το θετικότερο όμως είναι η τιμή του, η οποία κυμαίνεται γύρω στις 68000 δραχμές!!!

PREHISTORIK II

Όλοι θα καταλάβατε ότι πρόκειται για την συνέχεια του παιχνιδιού της TITUS.
Αυτό που δεν καταλάβατε ακόμα είναι το τι δουλειά έχει κάτι τετοιο στην στήλη των NEWS και οχι στων PREVIEWS.
Το νέο, το αποτελεί ένας νέος επίσης συντάκτης του περιοδικού, που γράφει και την στήλη των 8-BIT, ο οποίος χρησιμοποιώντας το ταλέντο του, είναι αυτός που έφτιαξε τις στατικές οθόνες (της έκδοσης του Amstrad) του παιχνιδιού.
Αυτό αποδεικνύει ότι οι συντάκτες του USER είναι και ταλαντούχοι και περιζήτητοι !!!

MORE SONIC FOR YOUR... STOMACH !!!

Τώρα ο SONIC έγινε ποτό!
Στην Ιαπωνία η SEGA σε συνεργασία με την εταιρία αναψυκτικών Ashahi, κυκλοφόρησαν μια σόδα με γκρέϊπφρούτ στής οποίας την ετικέτα ποζάρει καμαρωτά ο πιό επιτυχημένος ήρωας των video games!
Στον υπόλοιπο κόσμο το είδικο αυτό ποτό θα κυκλοφορήσει κατά το καλοκαίρι και αναμένεται να γίνει ο δροσιστικός σύντροφος όλων των παιχνιδάδων του κόσμου!

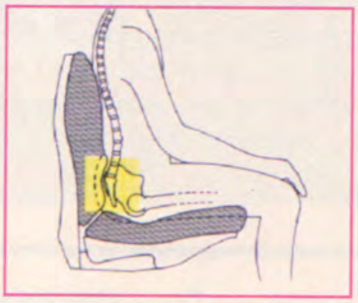
NEWS

ΚΑΘΙΣΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ DAUPHIN



Στο περιοδικό "DER BETRIESBARZT" δημιοσιεύτηκε πρόσφατα μια μελέτη σύμφωνα με τη οποία ένα ποσοστό 60%-70% των εργαζόμενων με καθιστική εργασία παραπονιόταν συχνά για πόνους στην πλάτη, ενώ οι ανάλογες παθήσεις ήταν η No.1 αιτία απουσίας από τους χώρους εργασίας. Η εταιρεία DAUPHIN με το Εργονομικό Σύστημα της, κατόρθωσε να εκμηδενίζει αυτό το πρόβλημα. Το θέμα είναι όμως ότι αυτό δεν ισχύει μόνο για τους εργαζόμενους, αλλά και για όλους εμάς και εσάς που αφιερώνουμε-τε πολύ χρόνο μπροστά σε έναν υπολογιστή. Ετσι τα μοντέλα της εταιρείας DAUPHIN έρχονται να δώσουν μια λύση σε αυτό το πρόβλημα. Τα ηλεκτροστατικά μοντέλα των γερμανικών καθισμάτων της DAUPHIN, περιορίζουν στο ελάχιστο τα προβλήματα που δημιουργούνται στους χρήστες Η/Υ από τον στατικό ηλεκτρισμό, αφού έχουν ικανότητα εκφόρτισης 10^6 ΩΜ κατά DIN 51953.

DAUPHIN ΕΛΛΑΣ ΑΕΒΕ
Καθίσματα-Επιπλα Γραφείου & Αξεσουάρ
Σοφοκλή Βενιζέλου, 45Α,14123,
Λυκόβρυση, Αττική
Τηλ: 2845 309-12 Τλξ: 217 672 DAHE GR
Φαξ: 2845 045





Η MADONNA ΤΩΝ JOYSTICKS

Κάπως έτσι χαρακτηρίζει η εταιρεία Logic 3 το καινούργιο της joystick το οποίο ονομάζεται "The Delta Ray". Το Joystick αυτό, εκτός του μπλε χρώματός του, το χαρακτηρίζουν και τα 4 fire buttons, το autofire των δύο ταχυτήτων, και οι 6 μικροδιακόπτες υψηλής αντοχής.Το joystick θα είναι συμβατό με Amiga, C64, Atari ST, Sega, Nintendo, και PC.

Αλλο ένα καλό που έχει αυτό το joystick, είναι μια πολύ απαλή και άνετη λαβή. Ένα joystick χωρίς πολλά έξτρα, αλλά με αρκετές υποσχέσεις, στην τιμή των 13.99 λιρών δηλαδή 4500 δραχμών.

Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ

Δεν είναι μόνο στην Ελλάδα η πειρατεία που καταστρέφει το software αλλά και στην υπόλοιπη Ευρώπη. Ενδεικτικά θα σας αναφέρουμε μερικά ποσοστά που μόλις ανακοινώθηκαν για τα ποσοστά πειρατικού software που κυκλοφορεί σε ορισμένες χώρες.

ΠΟΡΤΟΓΑΛΛΙΑ	**90%**
ΙΤΑΛΙΑ	**78%**
ΓΕΡΜΑΝΙΑ	**71%**
ΑΓΓΛΙΑ	**54%**

Στην Ανατολική Ευρώπη το ποσοστό original software είναι λιγότερο από 8%.

FAX - MODEM ΣΕ ΕΝΑ CHIP

Η αγγλική εταιρεία DATAFLEX, γνωστή σε όλους για τα modems της (και όχι μόνο), κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό, μια νέα σειρά modem και fax, τα οποία είναι ενσωματωμένα στο ίδιο chip.

Το Gem - όπως είναι το όνομά του - είναι ένα πραγματικό πετράδι, αφού σας προσφέρει πολλά και σας ζτάει λίγα.

Στην πραγματικότητα, πρόκειται για ένα μηχάνημα τσέπης, και όπως βλέπετε στην φωτογραφία, το μέγεθός του είναι κάτι παραπάνω από το διπλάσιο μιας μπαταρία 9V.

Η ανώτατη ταχύτητά του, είναι 2400 bps, και συνδέεται με το PC σας μέσω μιας RS-23

GILER AGM~600 MOUSE

Στην οικογένεια των ποντικίιών προστέθηκε ένα ακόμη μέλος. Πρόκειται για το AGM-600 MOUSE της AGILER. Διαθέτει τρία πλήκτρα (προγραμματιζόμενα) ενώ η διακριτικότητα του είναι 400 DPI, τιμή που καλύπτει από κάθε άποψη τις ανάγκες των περισσότερων εφαρμογών. Το AGM-600 είναι συμβατό με το πρότυπο της MICROSOFT, καθώς και με πρότυπο MOUSE SYSTEM. Στο software που το συνοδεύει περιλαμβάνονται οι ανάλογοι drivers καθώς και ένα πρόγραμμα selftest. Το AGILER AGM-600 είναι ένα σειριακό mouse (RS-232) και στο πακέτο συμπεριλαμβάνεται εκτός από το εγχειρίδιο χρήσης, ένα mouse pad για τον ομαλότερο έλεγχο και χειρισμό του, καθώς και μια θήκη η οποία τοποθετείται στο πλάϊ της οθόνης, επιτρέποντας την αποθήκευση του και μειώνοντας το χώρο που καταλαμβάνει το mouse όταν δεν χρησιμοποιείται.

STREET FIGHTER 2

Εχει καταντήσει πια μονότονο να διαβάζετε κάθε μήνα για το παιχνίδι αυτό; Πιστεύουμε πως όχι γιατί είναι το καλύτερο ηλεκτρονικό όλων των εποχών και αυτή τη φορά θέλουμε να σας μιλήσουμε για τις home εκδόσεις του,.
Θα κυκλοφορήσει λοιπόν σε AMIGA, PC, CPC, Spectrum και C64 ενώ μέχρι στιγμής δεν έχει ακουστεί τίποτα για CPC και Atari ST. Στο PC μάλιστα οι φήμες λένε ότι θα έχει περισσότερα frames απ'ότι στο Super Nintendo, την έκδοση του οποίου θα δούμε στην Ελλάδα τον Μάρτιο του 93.
Το είδαμε στο Super Nintendo βέβαια από τώρα και μπορούμε να σας διαβεβαιώσουμε ότι είναι ίδιο με το ηλεκτρονικό. Οι ανεπίσημες πηγές μας λένε ότι θα στοιχίζει δυστυχώς πάνω από 20000 δρχ.

NEWS

AMSTRAD MEGA PC



ΟΝΕΙΡΟ ή ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ; Μάλλον μια μείξη και από τα δύο. Θυμάστε το TERRA DRIVE της IBM με την SEGA που δεν ήρθε ποτέ; Μιλάμε για το ίδιο όνειρο που έγινε πραγματικότητα χάρη στην συνεργασία της AMSTRAD με την SEGA. Ναι, καλά διαβάσατε αφού η δύο εταιρείες αποφάσισαν να μας κάνουν πιο ευτυχισμένους από ότι είμαστε και να μας προσφέρουν δύο μηχανήματα που μέχρι πρότινος ήταν δύο τελείως ξεχωριστά κομμάτια και δεν συνεργαζόντουσαν με κανένα τρόπο. Όμως το Mega PC είναι ένα 386sx με ενσωματωμένο ένα MEGA DRIVE!!! Τι σημαίνει αυτό; Ισως ότι όταν κουραστείτε από την πολύ δουλειά στο PC σας, μπορείτε να μετακινήσετε το ειδικά διαμορφωμένο μπροστινό μέρος του υπολογιστή, έτσι ώστε να καλύψετε τη θύρα του drive του υπολογιστή, να φανερώσετε τη θύρα για τα cartridges και να αρχίσετε να παίζετε SONIC THE KRONTIRAS(???) χωρίς ΚΑΝΕΝΑ πρόβλημα. Τα δύο μηχανήματα που "συστεγάζονται" πλέον στο ίδιο κουτί, συνεργάζονται τέλεια μεταξύ τους, αφού σε τελική ανάλυση το μόνο σημείο στο οποίο "μπλέκονται" είναι το monitor. Αυτό γίνεται γιατί το monitor όπως είναι λογικό παίρνει σήμα και από το PC και από τη SEGA, αλλά επίσης αυτό έχει και τα μεγαφωνάκια του ήχου.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή, αναλύοντάς τα περισσότερο. Όπως είπαμε, το μπροστινό μέρος του υπολογιστή, είναι ειδικά διαμορφωμένο και αυτό που το χαρακτηρίζει είναι η κυλιόμενη θυρίδα η οποία καλύπτει είτε το drive του PC, είτε τη θύρα της για τα cartridges της SEGA - ανάλογα με τι χρησιμοποιείτε εσείς την κάθε στιγμή. Πάνω στη θυρίδα φαντάζει το λογότυπο της SEGA, προετοιμάζοντάς σας έτσι για αυτά που θα επακολουθήσουν. Το PC δεν τίποτα άλλο από ένα 386sx στα 25 MHz, keyboard και mouse τύπου PS/2, 1MB μνήμης RAM (που επεκτείνεται μέχρι τα 16MB), ένα high density drive 3.5 ιντσών, έναν σκληρό δίσκο 40MB και SUPER VGA οθόνη και κάρτα. Εχει ενσωματωμένη μια κάρτα ήχου τύπου ADLIB με θύρα για joystick, 2 θύρες επέκτασης των 16 bit, μία παράλληλη, δύο σειριακές, διακόπτη ρύθμισης εντάσεως του ήχου και τέλος θύρα για σύνδεση ενός Mega CD!!!



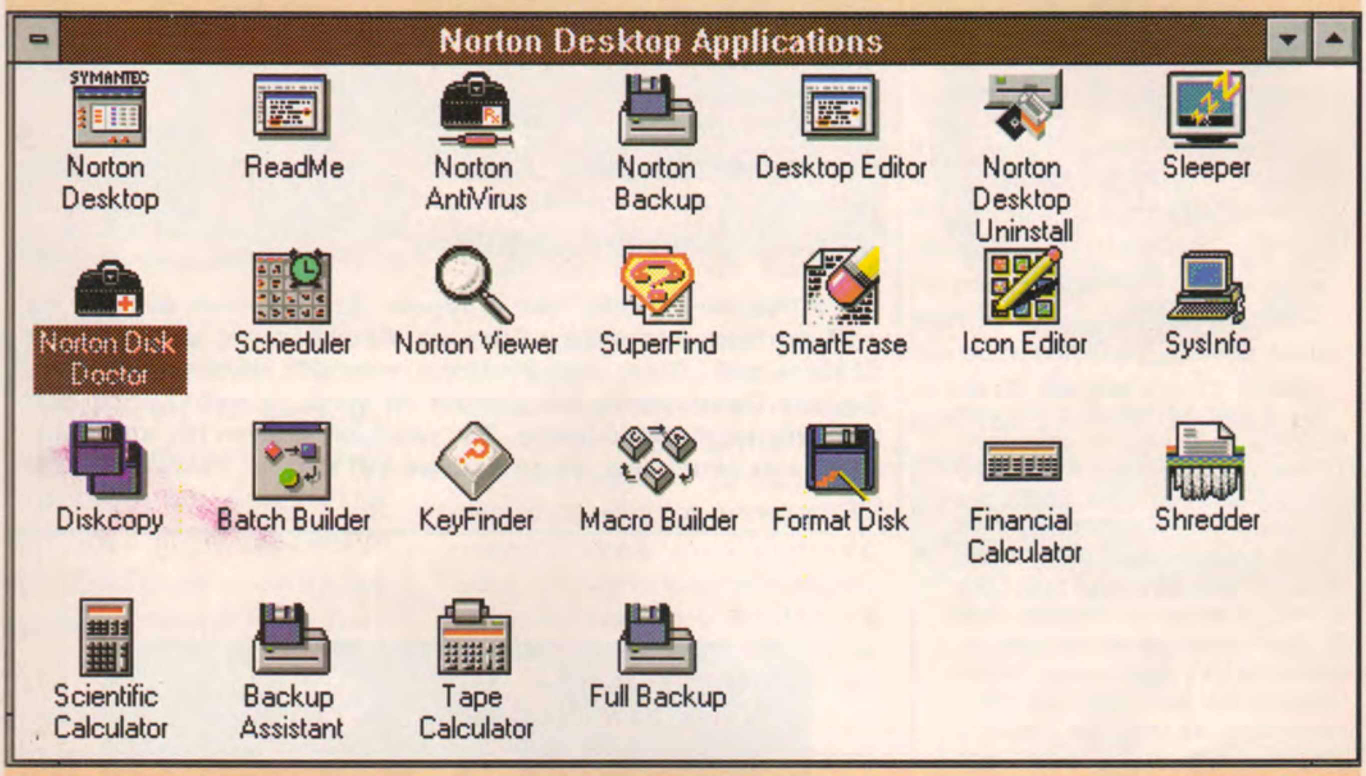
Όσον αφορά τη SEGA, περιέχει τον γνωστό 68000 και έναν Z80, 16 - bit γραφικά, στερεοφωνικό ήχο και συνεργάζεται πλήρως με MegaCD. Εχει δύο θύρες για joypad, κουμπί reset και φυσικά διακόπτη ρύθμισης εντάσεως του ήχου. Στα έξτρα του μηχανήματος είναι ένα αναλογικό joystick για το PC και ένα joypad για το MEGA DRIVE.

Το monitor του μηχανήματος είναι DUAL SYNC, πράγμα που σημαίνει ότι παίρνει διαφορετικό σήμα από το MEGA DRIVE και διαφορετικό από το PC, το οποία τα διαχωρίζει μόνο του. Το γεγονός όμως ότι μιλάμε για ένα SUPER VGA monitor είναι πιο πολύ υπέρ του MEGA DRIVE, αφού η απόδοση του είναι καλύτερη από αυτή μιας τηλεόρασης, πράγμα που σημαίνει ότι τα γραφικά των παιχνιδιών του MEGA DRIVE είναι πολύ πιο καθαρά. Επίσης το monitor έχει ενσωματωμένα δύο στερεοφωνικά ηχεία από όπου βγαίνει ο ήχος της κάρτας ήχου του PC ή του MEGA DRIVE. Το όλο σύστημα βρίσκεται σε ένα κουτί διαστάσεων ανάλογων του 7386sx που είχαμε παρουσιάσει σε προηγούμενο τεύχος, δηλαδή 325mm πλάτος x 78mm ύψος x 292mm ύψος.

Το μηχάνημα έρχεται με το DOS 5.0, το AMSTRAD DESKTOP για το PC, όπως επίσης και ένα παιχνίδι για το MEGA DRIVE. Αυτά μέχρι στιγμής, αλλά σύντομα θα επανέλθουμε για μια αναλυτική παρουσίαση του υπολογιστή.

AMSTRAD HELLAS
ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ 12 104 33 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ : 5230 742-3-4 FAX : 5228 054

Η NORTON DESKTOP ΚΑΙ WINDOWS FOR WORKGROUPS



Η εταιρεία Symantec, όπως οι περισσότεροι από εσάς θα ξέρετε, είναι η εταιρεία που διαθέτει όλα τα προγράμματα του Peter Norton. Η Symantec λοιπόν, ανακοίνωσε τηνκυκλοφορία μιας βελτιωμένης έκδοσης του Norton Desktop 2.0 για Windows, η οποία θα εκμεταλεύεται τις δυνατότητες των Windows for Workgroups.

Το Norton Desktop for Windows θα είναι σε θέση να χρησιμοποιήσει τις δυνατότητες groupware και θα υποστηρίζει το MAPI (Messaging Application Programming Interface) περιβάλλον το οποίο θα επιτρέπει την αποστολή μυνημάτων και αρχείων από κάθε desktop στους άλλους υπολογιστές τουgroup.

Ενα καινούργιο εργαλείο πάνω στο desktop, επιτρέπει στο χρήστη να πιάσει και να σύρει ένα αρχείο από το παράθυρο ενός drive ή ενός group πάνω του, με συνέπεια από εκεί και πέρα ο χρήστης να διαλέγει που θα πάει το αρχείο και να εκτελείται η επιλογή αυτόματα.

Σε ένα desktop που έχει επιλογή για mail, ο χρήστης μπορεί να στείλει ένα αρχείο χωρίς να ανοίξει την κυρίως εφαρμογή και υπάρχει και η δυνατότητα να σταλούν κείμενα που ανήκουν σε εφαρμογές οι οποίες δεν έχουν δυνατότητα mail.

Εκτός από τις καινούργιες δυνατότητες mail που θα προστεθούν στο desktop, η Symantec προσθέτει δυνατότητες mail και σε προγράμματα του desktop όπως το Desk Edit, Batch Runner, Norton Disk Doctor, System Information και στο Norton Antivirus.

Επίσης, το Norton Desktop for Windows θα παρέχει ένα vpeer-to-peer filemanager, που θα επιτρέπει στους χρήστες να έχουν ίση πρόσβαση σε αρχεία χρησιμοποιώντας το Norton Desktop σαν shell.

Επίσης η εταιρεία θα προσθέσει υποστήριξη για extended network attributes και για συγκεκριμένες πληροφορίες δικτύων μέσω του file manager του Norton Desktop for Windows.

PREVIEWS

STREET FIGHTER 2 ΓΙΑ MEGA DRIVE



ΝΑΙ ΕΙΝΑΙ ΑΛΗΘΕΙΑ, η Capcom θα δώσει τα δικαιώματα στην μεγάλη της ανταγωνίστρια στον χώρο των ηλεκτρονικών, την SEGA, για να μεταφέρει το καλύτερο ηλεκτρονικό όλων των εποχών στο Mega Drive. Δεν έχει έρθει στα χέρια μας ακόμα το παιχνίδι αλλά θα είναι -σύμφωνα με τις έγκυρες πληροφορίες μας- όπως και το cartridge του Super NES ένα 16-bit cartridge, δηλαδή με μνήμη 2 Mbytes. Και σα να μην έφτανε αυτό θα κυκλοφορήσει κάπου μέσα στην άνοιξη του '93, όπου νά'ναι δηλαδή, και μαζί του θα βγεί και ένα ειδικό joypad για να μπορείτε να κάνετε όλες τις κινήσεις του ηλεκτρονικού που θα υποστηρίζει η έκδοση του τέρατος της SEGA. Α, και να μην ξεχάσω, θα είναι η Champion Edition μάγκες!!!

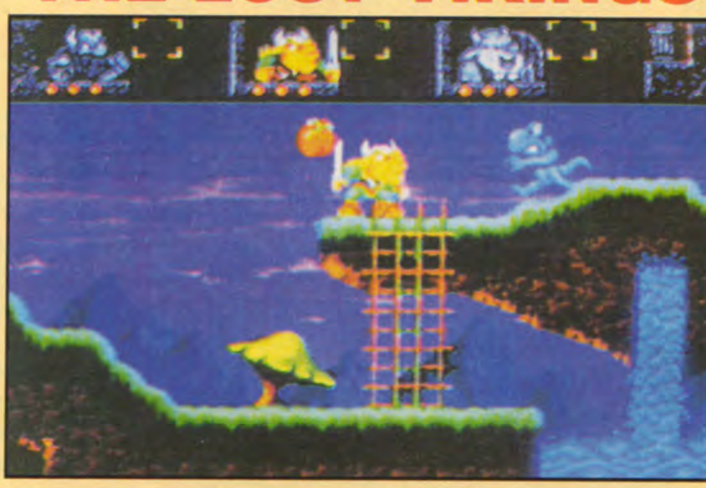


MASTER OF DARKNESS



Μαζί με το Dracula του Koppola δεν θα ήταν άσχημο να παίξετε και ένα παιχνιδάκι με βρυκόλακες στο Master System σας. Είναι ένα Platform παιχνίδι πάλι που θα σας θυμίσει Castlevania και μπορεί να γίνει το αγαπημένο σας παιχνίδι με βρυκκόλακες. Τα γραφικά φαίνονται καταπληκτικά και ελπίζουμε να το έχουμε για πλήρες review σύντομα.

THE LOST VIKINGS



Οι Βίκινγκς είναι από τους αγαπημένους ήρωες των παιχνιδιών για υπολογιστές. Οσο πάνε όμως τα σενάρια γίνονται και πιο τρελλά (θυμάστε τον Heimdall;) Τώρα παίζετε ένα platform παιχνιδάκι με τρεις μουσάτους τυπάδες που έχουν χαθεί στον χωροχρόνο αφού τους απήγαγαν οι εξωγήινοι! Βρίσκεστε λοιπόν στο διατημόπλοιό τους και κάθε φορά που ανοίγετε μία πόρτα πέφτετε και σε διαφορετική χρονική περίοδο. Υπάρχουν πάνω απο 40 επίπεδα με ψηφιοποιημένο ήχο.

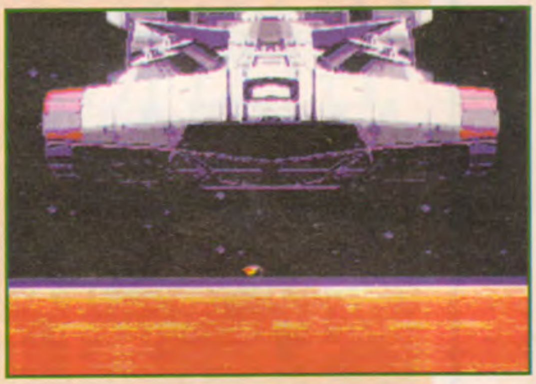
MARIO KART



Σίγουρα έχετε δει το F-ZERO του Super NES ή τουλάχιστον έχετε διαβάσει γι'αυτό. Φανταστείτε τώρα ένα παρόμοιο παιχνίδι με kart όπου πάνω τους συναγωνίζονται όλοι οι ήρωες του Mario World. Φανταστείτε λοιπόν μια τεράστια πίστα -με ένα χάρτη στην οθόνη για να βλέπετε πάντα την θέση σας - φτιαγμένη ολόκληρη σε Mode 7 και στον δρόμο σας περιμένουν μανιτάρια, νομίσματα, καβούκια από χελώνες που βιάζονταν να περάσουν απέναντι, αστεράκια, φτερά, μπανανόφλουδες και ό,τι άλλο τρελό και απόρρητο μας είχε συνηθίσει ο κόσμος του Mario. Το παιχνίδι έχει φανταστική ταχύτητα και το καλό είναι ότι ο κάθε χαρακτήρας που μπορείτε να διαλέξει έχει ξεχωριστά χαρακτηριστικά.

SUPER STAR WARS

Ο,τιδήποτε έχει σαν πρώτο συνθετικό την λέξη SUPER είναι για το Super NES της Nintendo. Και αυτός είναι πραγματικά ένας Super τίτλος αφού έχει πίσω του ολόκληρο τον θρύλο που δημιούργησε ο G. Lucas. Ετσι μετά από το εκπληκτικό X-Wing -που περιμένουμε από στιγμή σε στιγμή για review- έχουμε αυτό το παιχνίδι των 8 Mbytes (αυτό το νούμερο το δημοσιεύουμε με επιφύλαξη γιατί μοιάζει εξωπραγματικό) και είναι το πρώτο δημιούργημα της JVC σε συνεργασία με την ίδια την Lucas για το Super NES. Εκείνο που κάνει εντύπωση σ'αυτό το shoot'em up είναι η εκτεταμένη χρήση του mode 7 του μηχανήματος, παράγοντας έτσι μερικές από τις εντυπωσιακότερες στιγμές scrolling σε όλα τα home μηχανήματα. Σε ένα από τα πρώτα επίπεδα για παράδειγμα, βλέπετε τον Luke μέσα στο Land Speeder, να κινείται πάνω από την έρημο καταδιώκοντας το αντίστοιχο σκάφος του Jawa. Οι προγραμματιστές εκμεταλλεύτηκαν το σενάριο του έργου στο έπακρο δίνοντάς σας την ευκαιρία να πολεμήσετε με τέρατα που δεν εμφανίστηκαν ποτέ στην ταινία αλλά μόνο αναφέρθηκαν κατ'όνομα! Ο ήχος είναι κάτι που θα σας καταπλήξει. Ολη η εισαγωγή του έργου (ναι, με τα γραμματάκια που χάνονται στο βάθος) υπάρχει στο cartridge με την μουσική, νότα προς νότα και σχεδόν όλα τα όργανα της συμφωνικής να παίζουν για σας. Ακόμα όλα τα ψηφιοποιημένα εφφέ του παιχνιδιού είναι παρμένα κατευθείαν από τα έργα. Θα ακούσετε τα φωτόσπαθα, τα αυτοκρατορικά μαχητικά, τις βολές από τα όπλα, ακόμα και το γρύλισμα του Chewie! Το παιχνίδι αυτό σας δίνει το δικαίωμα να παίξετε τον ρόλο του Luke ή του Chewbacca ή του Solo και αν το gameplay του είναι σαν τα γραφικά του τότε σίγουρα θα γίνει κλασικό.







MAXIMUM OVERKILL

Είναι το κάτι άλλο στον χώρο των εξομοιωτών σε όλα τα μηχανήματα. Βέβαια στην τέλεια μορφή του θα εμφανιστεί μόνο σε PCs και θα χρησιμοποιεί μία νέα τεχνική - όχι πλέον vectors- για την κατασκευή του εδάφους αλλά και των σκαφών. Δυστυχώς οι φωτογραφίες που έχουμε δεν είναι πολύ καθαρές αλλά ελπίζω πως μπορείτε να διακρίνετε την ποιότητα των γραφικών.



MARIO PAINT



Ενα πρόγραμμα που έρχεται να καλύψει όλα τα ταλέντα της ζωγραφικής στο Super NES. Ενα cartridge λίγο πιο ακριβό από τα άλλα αφού η Nintendo το συνοδεύει μαζί με ένα mouse για να μπορείτε να ζωγραφίζετε τέλεια. Και οχι μόνο αυτό μπορείτε να προσθέσετε μουσική αλλά και κίνηση! Βέβαια στην κίνηση μην περιμένετε τίποτα το τρομερό, σας δίνονται μόνο 6 frames, γι'αυτό κάντε την όσο πιο απλή γίνεται. Και φυσικά δεν λείπει και ένα πολύ απλό αλλά και διασκεδαστικό παιχνιδάκι από το cartridge ενώ και ο τρόπος με τον οποίο φτιάχνετε την μουσική μοιάζει με παιχνίδι καθώς ο Mario χορεύει πάνω στο πεντάγραμμο, επιλέγοντας ανάμεσα σε 20 ηχητικά εφφέ. Για την ποιότητα των γραφικών θα πρέπει να περιμένετε το review και βλέπουμε.

DUNGEON MASTER
για SUPER NES





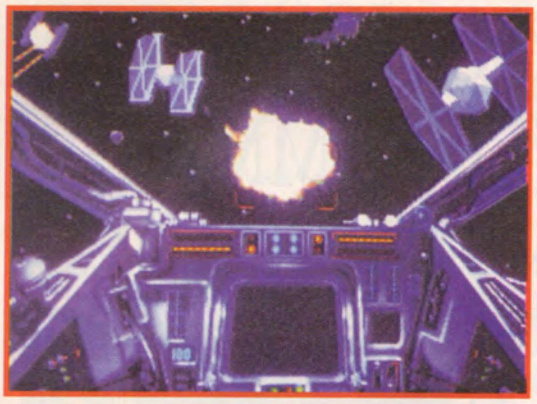
Οι κονσόλες αρχίζουν να ξεφεύγουν από τα στενά πλαίσια του shoot'em up και προφανώς προσπαθούν να προσεγγίσουν και ένα πιο ώριμο κοινό. Το Dungeon Master ανήκει σε αυτή την κατηγορία των παιχνιδιών και πρέπει να ομολογήσουμε οτι αν και παλιός τίτλος διατηρεί την αίγλη που είχε όταν απόκτησε εκατομμύρια πορωμένους οπαδούς (τί πορωμένους δηλαδή, εδώ μιλάμε για "αγκυλωμένους"!). Για όσους είχαν ξενυχτήσει ολόκληρους μήνες μπροστά στην οθόνη του Atari ή της Amiga τους πριν από χρόνια να πούμε ότι η έκδοση για το S. NES είναι σχεδόν ίδια με εκείνες.

LIONHEART



Οπως βλέπετε από τη φωτογραφία το παιχνιδάκι δεν είναι τίποτα περισσότερο από μια προσπάθεια για να ξαναζωντανέψει ο θρύλος του Shadow of the Beast με ολίγη από Wolfchaild και αν ζορίσουμε την τύχη μας Targhan και Switchblade. Ομως αν το κοιτάξετε πιο προσεκτικά και παίξετε λίγο θα δείτε το gameplay και την κίνηση του ήρωα να αποδίδει φόρο τιμής στο φανταστικό ηλεκτρονικό της Taito, το θρυλικό Rastan Saga. Εδώ έχετε κάτι ανάλογο από την Thalion, με καταπληκτικά γραφικά ιδίως στα backgrounds αλλά και με μεγάλα sprites. Ελπίζουμε να περιέχει και λίγο arcade adventure στοιχείο.

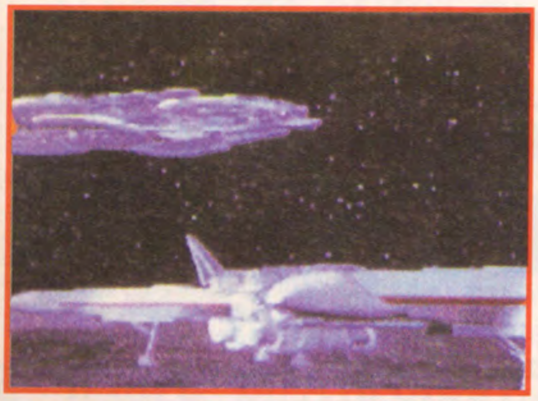
STAR WARS X-WING

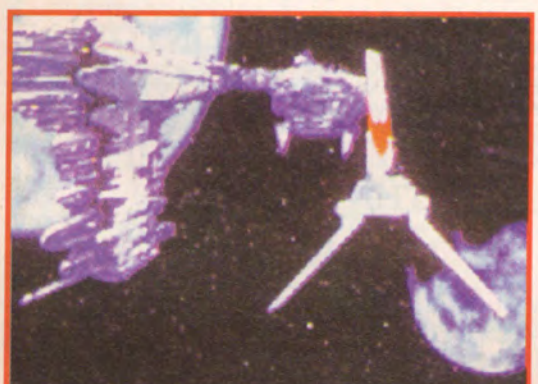


Έχουμε γράψει κατά καιρούς για το εκπληκτικό παιχνίδι αυτό που θα κάνει το Wing Commander να τραβάει τα μαλλιά του από απόγνωση. Σας χρωστάγαμε όμως μερικές φωτογραφίες. Ορίστε:











HARRIER JUMP JET



Πάλι η Microprose επιβεβαιώνει την θέση της σαν την μεγάλη κυρία των εξομοιωτών. Ενα παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει σύντομα για Amiga και PC και θα περιλαμβάνει λεπτομερή 3D εφφέ. Χρησιμοποιείται μία νέα τεχνική η Gouroud Shading για να κανει τα χρώματα να χάνονται όσο το δυνατόν πιο ομαλά. Υπάρχουν ακόμα και νέες περιοχές που δεν συνηθίζονται να μπαίνουν σε πολεμικά σενάρια, όπως είναι τα Falklands και το Hong Kong για πολλές αερομαχίες. Θα δούμε αν η μεγάλη κυρία έχει ακόμα την ικανότητα να φτιάχνει τα καλύτερα προγράμματα.

ZITZ

Οχι βέβαια, δεν υπάρχει τέτοιο παιχνίδι! Απλά είναι το όνομα του ενός από τους τρεις battletoads, ένα παιχνίδι που θα εμφανιστεί σύντομα και σε Game Gear. Το ίδιο θα συμβεί και στο Master System ενώ υπάρχουν φήμες και για το super NES, όπου θα είναι ένα οριζόντιου scrolling Beat'em up.

SUPER H.Q.



Εδώ και πολύ καιρό το H.Q. είναι από τους μεγαλύτερους τίτλους στα ηλεκτρονικά. Η Taito βλέπετε έχει κάνει πολύ καλή δουλειά. Τώρα ήταν η εποχή να εμφανιστεί το πρόγραμμα και για Mega Drive. Η έκδοση αυτή θα σας θυμίσει πάρα πολύ εκείνη της Amiga τόσο στον ηχο όσο και στα γραφικά. Αλλά στην διάθεσή σας έχετε να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο αυτοκίνητα, μία καταπληκτική και πάντοτε κόκκινη F40 και ένα φορτηγάκι αμερικάνικο 4X4. Οι φωτογραφίες μιλάνε για τα υπόλοιπα στοιχεία του παιχνιδιού.

ROAD BLASTER FX



Και ένα παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει για το MEGA CD! Το πιο εντυπωσιακό είναι ο ήχος σε αυτό το μηχάνημα αλλά και η δράση που σας φέρνει να μάχεστε με όλους στον δρόμο καθώς επίσης και με ανθρώπους που μπορεί να σκαρφαλωσουν πάνω στο αυτοκίνητό σας, όχι βέβαια για να πάνε βόλτα. Φυσικά πρέπει να περνάτε τα σημεία τερματισμού μέσα στον χρόνο αν θέλετε να συνεχισετε στην επόμενη διαδρομή.

SUPERVISION

ΤΟ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΟ ΕΙΝΑΙ ΑΚΟΜΑ ΤΗΣ ΜΟΔΑΣ

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**



Ενα καινούριο Handheald είναι πάντα είδηση. Η εταιρεία που το κατασκεύασε είναι γνωστή για τα περιφερειακά της στους υπολογιαστές, κυρίως για τα περίεργα mouses και joysticks. Το πρώτο πράγμα που βλέπει κανείς στο μηχάνημα είναι η κατασκευή του και το εξωτερικό του look. Είναι αρκετά ογκώδες για ασπρόμαυρο μηχάνημα αλλά η οθόνη του είναι αρκετά μεγάλη. Χωρίζεται σε δύο κύρια τμήματα τα οποία συνδέονται με ένα ρυθμιζόμενο "λαιμό" για να βάζετε το μηχάνημα σε δύο διαφορετικές θέσεις ανάλογα με τον φωτισμό και την θέση σας. Αρκετά χρήσιμο τις περισσότερες φορές. Και αυτό είναι ένα από τα στοιχεία για τα οποία η εταιρεία είναι ιδιαίτερα περήφανη όπως θα πρέπει να είναι για όλο το design του μηχανήματος.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ

Από την μία έχουμε στο πάνω τμήμα τα τετράγωνα κοψίματα του display της οθόνης και από την άλλη ένα "μπαρόκ" κάτω μέρος, το οποίο είναι εξαιρετικά εργονομικό -όπως ολόκληρο το μηχάνημα- και κάθεται ευχάριστα στο χέρι. Στην μεγάλη επιφάνειά του βρίσκονται τα κλασσικά πλήκτρα όλων των Handhelds. Τα δύο κουμπιά A και B, το Start και το Select καθώς και ο "σταυρός" που έχει έναν δικό του σχεδιασμό με αποτέλεσμα να είναι από την μία πολύ ανθεκτικός στην κακοποίηση και την πολύχρονη χρήση αλλά και ξεκούραστος από την άλλη για το δάχτυλο. Πώς φαίνεται ότι η QuickShot είναι μια εταιρία που ασχολείται με joysticks και mouses, ε; Στο ίδιο "μπαρόκ" τμήμα του μηχανήματος βρίσκεται και η θέση για τις μπαταρίες, τέσσερις AA οι οποίες κρατούν πολλές, πολλές ώρες, πράγμα που δίνει τον χαρακτηρισμό του handheld. Στο κάτω μέρος υπάρχει η έξοδος για τα ακουστικά, πάνω δεξιά στην οθόνη ο ρυθμιστής του κοντραστ και μία έξοδος για να συνδεθούν δύο μηχανήματα μετάξύ τους ενώ από την άλλη υπάρχει ο ήχος και πάνω το on-off.

ΤΟ SOFTWARE

Τα παιχνίδια του μηχανήματος είναι τώρα στην αρχή εκείνα τα κλασικά που βγαίνουν για κάθε πρωτοεμφανιζόμενο hardware που θέλει να κάνει μια καλή εντύπωση. Υπάρχουν τα πάντα: ράλλυ, διαστημικά, puzzles, αθλητικά και μερικά από αυτά τα είχαμε στα χέρια μας για μια πρώτη παρουσίαση:

GRAND PRIX

Ε, να μην υπάρχει και ένα παιχνίδι με αγώνες αυτοκινήτου για το μηχάνημα; Συνήθως αυτά τα προγράμματα βγαίνουν πολύ καλά στα handheld όπως θα έχετε καταλάβει και από όλα τα άλλα προγράμματα σε ανάλογες κονσόλλες. Μπορείτε να πάρετε μέρος σε διάφορες πίστες, σχετικές με την χώρα που διαλέγετε. Ετσι υπάρχουν 8 πίστες μέσα στις οποίες βρίσκεστε εσείς και τα υπόλοιπα αυτοκίνητα, οι αντίπαλοί σας. Το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο αφού για να



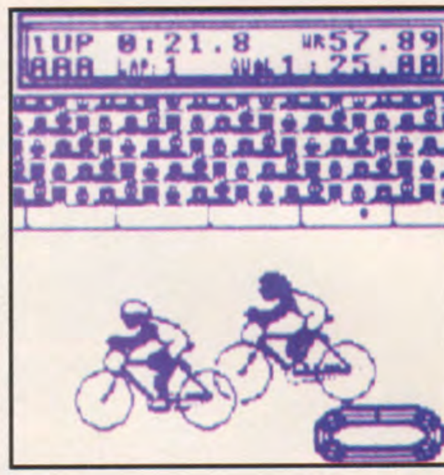


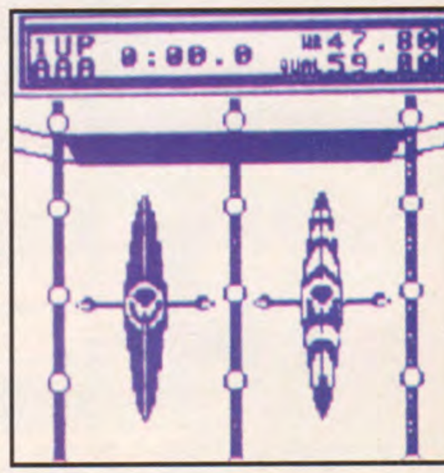
περάσετε στην επόμενη χώρα θα πρέπει υποχρεωτικά να τερματίσετε πρώτος (ούτε καν δεύτερος ή τρίτος δεν συγχωρεί το παιχνίδι να είσαστε). Για να ξεκινήσετε το πρόγραμμα αρκεί να πατήσετε το Start στην οθόνη των τίτλων. Η πρωτη πίστα στην οποία βγαίνετε είναι η Κίνα. Βλέπετε μετά το διάγραμμα της πίστας και με το μέτρημα των κριτών στο 3 ξεχύνεστε στον δρόμο. Με το πλήκτρο Α δίνετε την ταχύτητα που θέλετε στο αυτοκίνητό σας και συνεχίζετε να το κρατάτε πατημένο για να τρέχετε όσο πάει. Αν βέβαια βρεθείτε σε καμμιά στροφή τότε καλό θα ήταν για να μην βγείτε έξω και τσακιστείτε σε καμιά πινακίδα να το αφήνετε. Για να πετύχετε την ανώτατη ταχύτητα της φόρμουλάς σας μπορείτε απλώς να πατήσετε το σταυρό προς τα πάνω. Τα γραφικά του προγράμματος είναι αρκετά καλά με όμορφα sprites και backgrounds που κινούνται γρήγορα. Ο ήχος είναι πολύ καλός και αυτό σημειώνεται στην ποιότητα του ήχου του μηχανήματος.

OLYMPIC TRIALS

Αυτό είναι ένα παιχνίδι για 1-4 παίκτες και το μόνο μειονέκτημά του είναι ότι πρέπει να διαβάσει κανείς αναλυτικά το manual για να μάθει και να συνηθίσει το χειρισμό. Αποτελείται από 6 Ολυμπιακά αθλήματα στα οποία μπορείτε να κάνετε πρακτική εξάσκηση στο ένα μετά το άλλο ή σε όλα μαζί κατά την διάρκεια των αγώνων όπου μπορείτε ακόμα και να συντρίψετε το παγκόσμιο ρεκόρ! Αφού θα έχετε παίξει τα 6 αγωνίσματα θα ανέβετε επίπεδο που σημαίνει ότι θα αντιμετωπίσετε ακόμα καλύτερους αντιπάλους αλλά και υψηλότερα ρεκόρ.

Ξεκινώντας το παιχνίδι θα σας ρωτήσει αν θέλετε να παίξετε πρακτική εξάσκηση ή Full Game και μετά δίνετε τον αριθμό των παικτών που επιθυμούν να συμμετέχουν. Εννοείται ότι αυτοί δεν παίζουν όλοι μαζί αλλά με γύρους, ο ένας μετά τον άλλο. Μετά ο καθένας δίνει το ονοματάκι του, μέχρι τρία γράμματα με τα οποία θα εμφανίζεται στον πίνακα με τα σκορ και τα ρεκόρ. Τέλος πριν μπείτε στον αγωνιστικό χώρο μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στα Hi Score για να ξέρετε πόσο καλούς αντιπάλους έχετε. Τα αγωνίσματα που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι είναι:





ΕΜΠΟΔΙΑ Εδώ συμβολίζονται με δύο δρομείς στα αριστερά της οθόνης και ο δικός σας είναι αυτός που βρίσκεται στην γραμμή 1. Στο πάνω μέρος βλέπετε τον χρόνο της διαδρομής σας, τον αριθμό των άκυρων εκκινήσεων, τον χρόνο πρόκρισης και το παγκόσμιο ρεκόρ. Ναι, οι προγραμματιστές κατάφεραν να τα συγκεντρώσουν όλα αυτά μέσα στην μικρή οθόνη του παιχνιδιού.

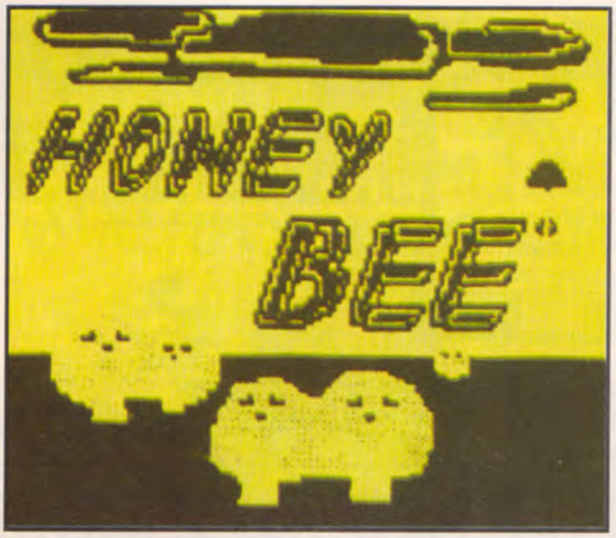
ΑΛΜΑ ΕΙΣ ΜΗΚΟΣ Οπως το προηγούμενο άθλημα με τα αντίστοιχα ρεκόρ με έναν μετρητή ταχύτητας και γωνίας στο κάτω μέρος ώστε να υπολογίζετε το άλμα σας σωστά.

ΤΟΞΟΒΟΛΙΑ Εδώ έχετε χρονικό οριο για να ρίξετε την βολή σας και πρέπει ταυτόχρονα να υπολογίζετε την φορά και την δύναμη του ανέμου. Ολες οι υπόλοιπες ενδείξεις είναι ανάλογες με τα άλλα αθλήματα. Στα ίδια πλαίσια κινούνται και τα υπόλοιπα τρία αθλήματα, η **ΣΦΑΙΡΟΒΟΛΙΑ**, **ΤΟ ROWING** (είναι ένας αγώνας με καγιάκ που σε όλα τα αθλητικά παιχνίδια του είδους πρωταγωνιστεί, όχι γιατί είναι τόσο αγαπητό άθλημα αλλά γιατί είναι εντυπωσιακό στην οθόνη των υπολογιστών) και **ΠΟΔΗΛΑΤΟΔΡΟΜΙΑ**.

Είναι ένα cartridge με μπόλικο gameplay και ακόμα περισσότερη αντοχη στο χρόνο για να ασχοληθείτε μαζί ενώ ταυτοχρονα έχει και ποικιλία στα γραφικά. Ενώ τα sprites θα μπορούσαν να είναι καλύτερα το animation είναι ανεκτό και θα πρέπει να υποθέσουμε ότι εκεί εξαντλείται η χωρητικότητα του cartridge.

HONEY BEE

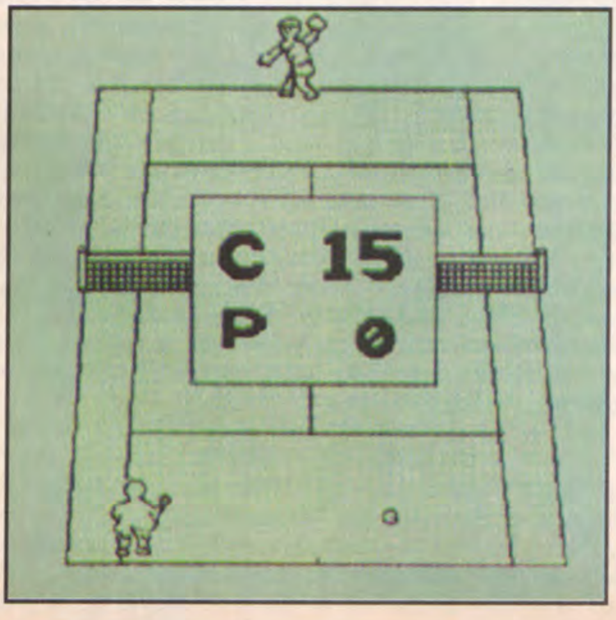
Δεν υπάρχει καμία σοβαρή κονσόλα χειρός χωρίς κάποιο shoot'em up. Το Honey Bee ξεχωρίζει περισσότερο για τον ήχο του παρά για το gameplay ή τα γραφικά του. Η υπόθεση είναι απλή έως ηλίθια: κάποτε ήταν το βασίλειο των μελισσων το οποίο ευημερούσε. Μέχρι που ήρθαν 6 διαστημικοί



δαίμονες και σκλάβωσαν όλες τις μέλισσες(!) εκτός από μία που με το διαστημόπλοιό της προσπαθεί να σκοτώσει τους 6 δαίμονες. Το παιχνίδι σας επιτρέπει να χτυπάτε επίγειους αλλά και εναέριους στόχους από τους οποίους μόνο οι επίγειοι μπορούν να σας δώσουν τα bonus που χρειάζεστε για να τελειώσετε το παιχνίδι. Αυτά θα σας δώσουν έξτρα βαθμούς, καλύτερο όπλο, smart bombs, έξτρα ζωές και ασπίδα. Οι τελικοί κακοί είναι μεγάλα, γρήγορα και πολύ καλά εξοπλισμένα sprites που δείχνουν ότι το μηχάνημα μπορεί να χειριστεί αρκετά ογκώδη sprites.

TENNIS PRO '92

Κάτι που πολύ θα θέλαμε να το δούμε να παίζει διπλό αλλά δυστυχώς αυτό δεν στάθηκε δυνατό. Γιατί δυστυχώς το απλό το πρόγραμμα δεν μας ικανοποίησε. Ηταν πολύ δύσκολο ακόμα και στο πρώτο επίπεδο, κυρίως εξαιτίας της αδυναμίας του παίκτη να δει καθαρά την μπάλα όταν αυτή κινείται και επειδή χρειάζεται ακρίβεια pixel για να κάνεις το σωστό χτύπημα. Ακόμα πολλοί κανόνες του παιχνιδιού έχουν απλοποιηθεί και έτσι δεν έχετε στα χέρια σας ένα



άρτιο παιχνίδι τέννις ούτε από άποψης gameplay ούτε από άποψης γραφικών.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Δυστυχώς δεν γνωρίζουμε τα τεχνικά χαρακτηριστικά του μηχανήματος. Είναι μάλλον στα επίπεδα του Game Boy αν και η κατασκευάστρια του έχει προλάβει να πει ότι δεν είναι ανταγωνιστικό του μηχανήματος της Nintendo. Σαν κατασκευή βέβαια η LCD οθόνη του είναι από τις καλύτερες που έχουμε δει, τουλάχιστον όσον αφορά τα ασπρόμαυρων μηχανήματα.

Το κοντράστ είναι εντυπωσιακό στο εύρος του και μπορεί να αλλάξει κυριολεκτικά τα "φώτα" σε οποιοδήποτε παιχνίδι και να προσαρμοστεί στις περισσότερες συνθήκες φωτισμού. Το ίδιο συμβαίνει και με τον ήχο ο οποίος είναι αρκετά δυνατός και μοιάζει να φεύγει από ολόκληρο το μηχάνημα και όχι από κάποιο συγκεκριμένο σημείο. Πάντως η οθόνη δείχνει να αποτελείται από αρκετά pixels (το display είναι των 2.4 ιντσών) αλλά δεν γνωρίζουμε αν ελέγχει τα sprites σαν να αποτελούνται από χαρακτήρες των 8*8 pixels ή από ξεχωριστά pixels. Αν κρίνουμε όμως από την πολύ χαμηλή τιμή του μάλλον μιλάμε για χαμηλές προδιαγράφές γραφικών. Αλλά ο ήχος είναι πολύ καλύτερος απ'ό,τι περιμέναμε.

Μπόλικα εφφέ σε συνδιασμό με πολύ καλή μουσική είναι αυτό που διαπιστώσαμε στα διάφορα παιχνίδια ενώ υπάρχει ένα πολύ μικρό πρόβλημα στα αντικείμενα που κινούνται πολύ γρήγορα καθώς αρχίζουν να φαίνονται αχνά στην οθόνη. Αυτό βέβαια πρέπει να είναι περισσότερο πρόβλημα του προγραμματιστή παρά του μηχανήματος αν και θα περιμένουμε να δείξουν τα αναλυτικά μας τεστ στα παιχνίδια. Το κάθετο και το οριζόντιο scrolling πάντως, όπως και το collision detection δεν μοιάζουν να έχουν κανένα πρόβλημα.

ΜΕΡΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΑΚΟΜΑ

Με τιμές που αρχίζουν από το εξευτελιστικό ποσό των 3.500 μέχρι 6.000 δραχμών είναι το φθηνότερο μηχάνημα του είδους που εμφανίζεται στην αγορά και ελπίζουμε ότι δεν θα έχει την θλιβερή κατάληξη του GAMATE που είχαμε κάνει τεστ πριν από αρκετά τεύχη. Οι τίτλοι που ακολουθούν θα κυκλοφορήσουν σύντομα για το μηχάνημα το οποίο να προσθέσουμε ότι εμφανίστηκε ταυτόχρονα σε ολόκληρη την Ευρώπη και την Ελλάδα τα Χριστούγεννα που πέρασαν: **P52, CARRIER, ALIEN, PACBOY, HERO KID, LINEAR RACING, CHALLENGER ATACK, POLICE BUST, SPACE FIGHTER, JAGUAR BOMBER, SUPER BLOCK, BRAIN POWER, CROSS BUSTER, SOCCER CHAMPION, SSSNAKE, CHIMERA, TASAC 2102, HAPPY RACE, SUPER PANG, DANCING BLOCKS, FINAL COMBAT, PENGUIN HIDEOUT...** Μιλάμε δηλαδή για καμιά 30αριά τίτλους με την εμφάνισή του στα ράφια των καταστημάτων.

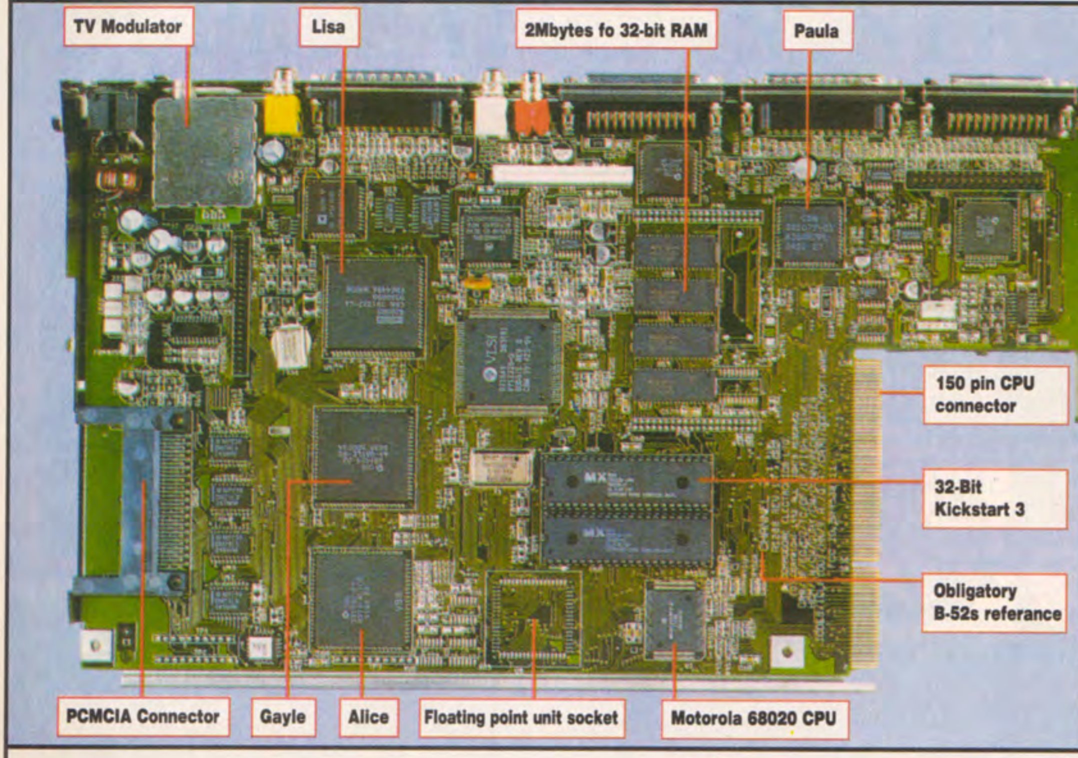
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Στην τιμή που έρχεται είναι μια καλή αγορά. Ιδίως αν σκεφτείτε την τιμή των παιχνιδιών που κατά μέσο όρο δεν ξεπερνά τις 5000 δραχμές. Δίνεται μαζί με ένα παιχνίδι, τα ακουστικά και έτοιμες μπαταρίες από την **LE VIDEO GAME, Μπούσγου 2 Πεδίο Αρεως, τηλ 8814034, 6423648 και 6462445** την οποία και ευχαριστούμε για το μηχάνημα που μας παραχώρησε για το τεστ.



AMIGA 1200
Ο ΠΡΟΣΙΤΟΣ ΓΙΓΑΝΤΑΣ

ΤΟΥ Α. ΚΟΛΙΤΣΟΠΟΥΛΟΥ



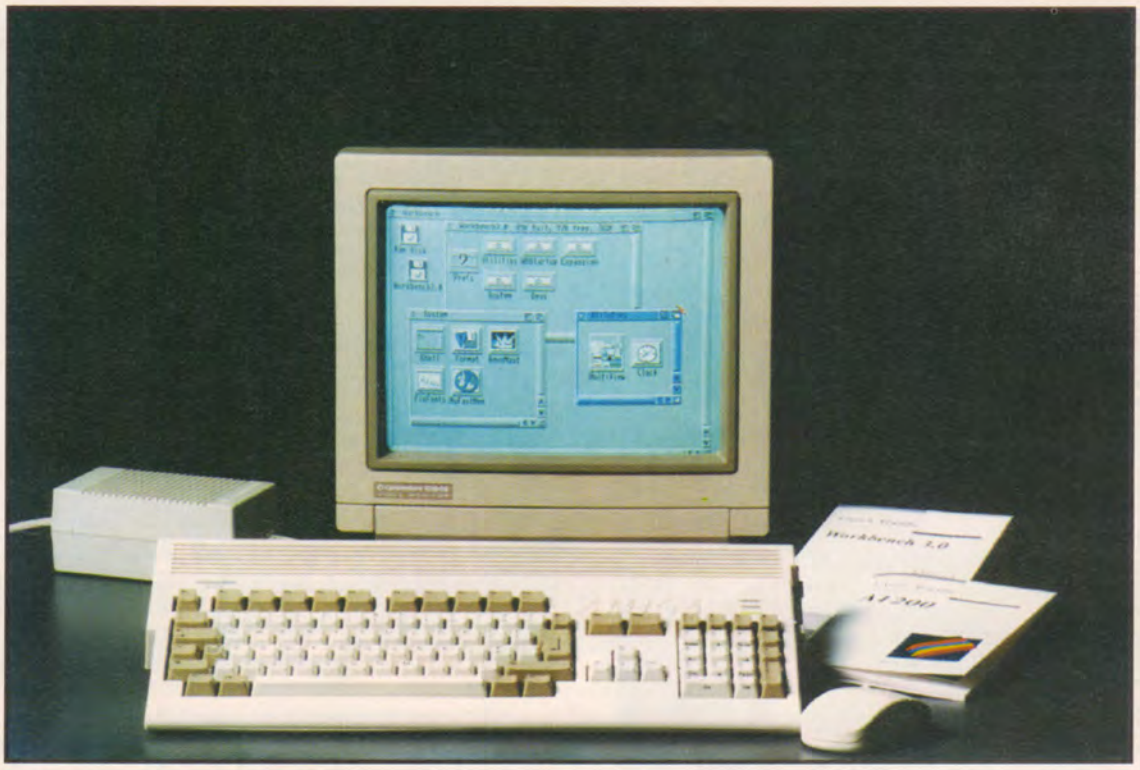
Ανοίγονας το μηχάνημα βλέπουμε ότι δεν υπάρχει χώρος για το Real Time Clock, αλλά υπάρχουν δύο περίεργοι κονέκτορες και στις δύο πλευρές των RAM chips

ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ

Βγάζοντας την Amiga 1200 από το μικρό, σχετικά κουτί της, αντικρίζουμε ένα μηχάνημα που έχει πάρει πολλά στην εμφάνιση από την γνωστή μας Α600. Το πληκτρολόγιο έχει την ίδια μικρή κλίση που του δίνει περισότερη λειτουργικότητα, και η βασική διαφορά του απο την Α600 είναι το αριθμητικό πληκτρολόγιο που έχει προστεθεί κάνοντας το έτσι να μοιάζει πολύ σ'αυτό της Α500 και Α500+. Τα Led έχουν μεταφερθεί στην πάνω δεξιά πλευρά του υπολογιστή, στην ίδια ακριβώς θέση που ήταν στα παλαιότερα μοντέλα.

Να υπενθυμίσουμε ότι όπως και στην Α600 εκτός από τα Led του Power και του Drive υπάρχει και ένα Led που ανάβει στην λειτουργία του σκληρού δίσκου, αφού η Α1200 παίρνει σκληρό εσωτερικά χάρη στον IDE Connector που διαθέτει. Ρίχνοντας μια ματιά στην αριστερή πλευρά του μηχανήματος βλέπουμε την θύρα PCMCIA η οποία είναι η ίδια με της Α600, και για την οποία θα γίνει λόγος παρακάτω. Στη δεξιά πλευρά της Amiga συνηθίζει ακόμα να βρίσκεται το drive των 3'5 ιντσών που επιμένει πεισματικά να φορμάρει τις δισκέτες στα 880Κ (και όχι στο 1.44Μ όπως το drive της Α4000), κάτι που γίνεται προφανώς για λόγους κόστους. Οποιος διαθέτει παρατηρητικότητα θα διακρίνει ότι λείπουν οι δύο θύρες για το mouse και το joystick, οι οποίες μετακόμισαν στο πίσω μέρος του υπολογιστή.

Εκτός απ'αυτές το πίσω μέρος της Amiga διαθέτει: την θύρα τροφοδοσίας, ενα T.V. modulator που έχει ενσωματωμένο, RGB port, θύρες ήχου, parallel port (CENTRONICS), Serial port, Disk drive καθώς και μια κενή θέση για την εφαρμογή μιας θύρας. Δυστυχώς δέν μπορούμε να σας δώσουμε περεταίρο πληροφορίες πάνω σ' αυτήν την καινοτομία αφού δεν έχει εμφανιστεί ως τώρα τίποτα που να εκμεταλλεύεται αυτή την κενή θέση (ας μήν ξεχνάμε ότι το μηχάνημα είναι εντελώς καινουργιο). Το τελευταίο πράγμα που είναι άξιο προσοχής πριν εξετάσουμε το εσωτερικό της Amiga είναι το καινουργιο mouse που παραδίδεται μαζί της. Λίγο πιο μικρό και πιο κομψό όπως φαίνεται και από τις φωτογραφίες, μοιάζει αρκετά στο mouse της



Microsoft. Προσωπικά το προτιμώ γιατί κατά την γνώμη μου είναι σίγουρα πιό εύχρηστο και αξιόπιστο από το παλιό.

ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ - HARDWARE

Πρώτ'απ'όλα να ξεκαθαρίσουμε ότι η Α1200 είναι ένας υπολογιστής ολοκληρωτικά 32-bit τόσο στην Video memory όσο και η System memory (πράγμα που δέν είναι η περίπτωση της Α3000, που η Chip ram ήταν 16-bit). Ο βασικός επεξεργαστής είναι ο Motorola 68EC020 (Φωτογραφία 1) και η ταχύτητα του είναι 14.19MHz. Πρόκειται για έναν πανίσχυρο επεξεργαστή, που κατά τα λεγόμενα της Commodore είναι ικανός να αποδώσει στην Α1200, πέντε φορές την ταχύτητα της Α600, δηλαδή αφήνει πολύ πίσω τον παλιό πια 68000. Με όλα αυτά υπ'όψην, και δεδομένου το μέγεθος του 68000, είναι φυσικό κάποιος να περιμένει να δεί ένα πολυ μεγάλο MicroChip με τα γράμματα 68EC020 χαραγμένα πανω του κάπου στην πλακέτα του μηχανήματος. Ετσι πιστεύαμε κι' εμείς ώσπου κάναμε την πρώτη κατάδυση στα άδυτα της Α1200 και είδαμε με τα μάτια μας το καινούργιο Chip.

Η εκπληξη που νοιώσαμε ήταν πολύ μεγάλη, ο 68EC020 δεν είναι παρά ένα πολύ μικρό Chip (από τα πιο μικρά του συστήματος) και βρίσκεται τοποθετημένο σε μία ασήμαντη θέση στα δεξιά του μηχανήματος ακριβώς κάτω από τη ROM, που είναι τρεις φορές μεγαλύτερη από αυτό!! Ας αφήσουμε όμως τον 68EC020 και τις... ιδιοτροπίες του και ας περάσουμε σε κάτι εντελώς καινούργιο, μία καινοτομία της Amiga 1200, το εντελώς καινούργιο ChipSet της για γραφικά. Τα γνωστά Chip Agnus, Denise και GARY που είχαμε στην Α500, έχουν αντικατασταθεί από το καινούργιο ChipSet της Commodore που ονομάζεται 'AA ChipSet'. Τα τσίπ που αποτελούν αυτό το σέτ είναι τα: ALICE, GAYLE, LISA (Φωτογραφία 2). Ο GAYLE μας είναι γνωστός απο την Α600 ενώ όσο για τις ALICE και LISA βρίσκονται στην Α4000. Το βασικότερο πλεονέκτημα των καινούργιών αυτών θησαυρών είναι η ταχύτητά τους η οποία έχει φτάσει τα 14MHz έναντι των 7.09 όλων των υπολοίπων μηχανημάτων (πέραν της Α4000). Εκτός όλων των άλλων αυτά τα εξειδικευμένα τσιπ απευθύνονται πια στα 32bit πράγμα που τα κάνει πολύ πιο γρήγορα. Αυτή η αλματώδης αύξηση της ταχύτητας επιτρέπει στα τσίπ των γραφικών να εκτελούν τις εντολές τέσσερις με πέντε φορές πιο γρήγορα απ' ότι στούς παλιότερους Agnus και Denise. Επίσης δίνεται η δυνατότητα στον Blitter να παράγει όλο και ταχύτερα γραφικά και καλύτερο Harware Scrolling. Εκτός αυτού η παλλέτα χρωμάτων είναι κάτι παραπάνω απο επαρκής!!! Μιλάμε για μία 24Bit παλλέτα με 16.8 εκαττομύρια χρώματα, από τα οποία τα 262144 μπορούν να εμφανιστούν ταυτόχρονα στην οθόνη χρησιμοποιώντας το καινούργιο HAM-8 mode ενώ το καινούριο WorkBench 3 υποστηρίζει 256. Η Commodore για την Α1200, την Α4000 και για τις επόμενες κατά πάσα πιθανότητα Amiga έχει υιοθετήσει ένα καινούριο σύστημα γραφικών το οποίο ονομάζεται "AGA και είναι προφανώς η απάντηση της Amiga στα συστήματα VGA και SVGA.

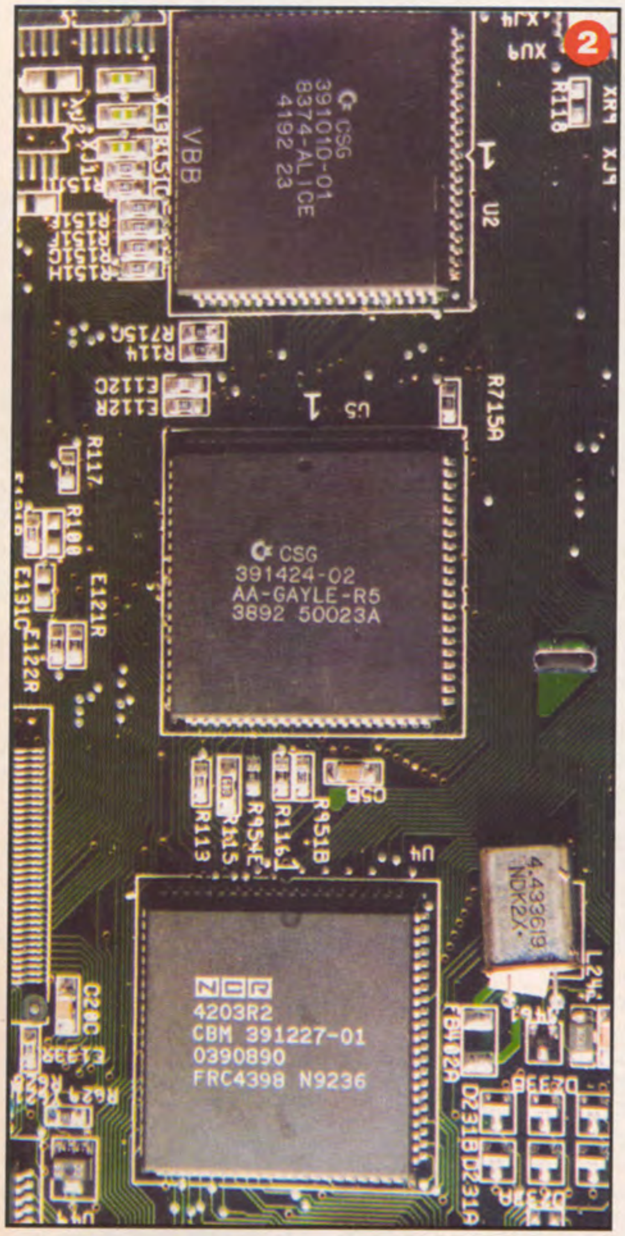
Οσον αφορά τον ήχο για την Α1200 τίποτα δεν άλλαξε από την Α600. Το chip paula που ευθύνεται για τον ήχο της Amiga 1200 είναι ακριβώς το ίδιο με της Α600 και έτσι δεν έχουμε καμιά βελτίωση οσον αφορά αυτήν την κατεύθυνση. Παρά ταύτα η Commodore έκανε γνωστή την κατασκευή μιας κάρτας ήχου με αρκετά μεγάλες δυνατότητες η οποία όμως δεν είναι ακόμα διαθέσιμη στην αγορά και για την οποία δεν έχουμε περαιτέρω πληροφορίες. Η Α1200 διαθέτει από την κατασκευή της 2MB RAM που καταλαμβάνουν τέσσερα (μόνο) τσιπ (Φωτό 3) και λέω μόνο γιατί τυχαίνει να είμαι και χρήστης μίας Α500 η οποία έχει 512K σε 16!! chips! Οσο για επεκτάσεις μνήμης δεν έχουν ακόμα γνωστοποιηθεί από την CBM. Η ROM του μηχανήματος καταλαμβάνει 2 chip σε μέγεθος των παλιών ROM και είναι της τάξεως των 512K που μέσα τους έχουν το KickStart 3. Οσο για την συμβατότητα των προγραμμάτων θα γίνει λόγος παρακάτω.

Ακριβώς δίπλα από τον πολύ μικρό 68EC020 βρίσκεται μία ελεύθερη θέση για τσιπ η οποία ονομάζεται Floating point unit

HARDWARE TEST

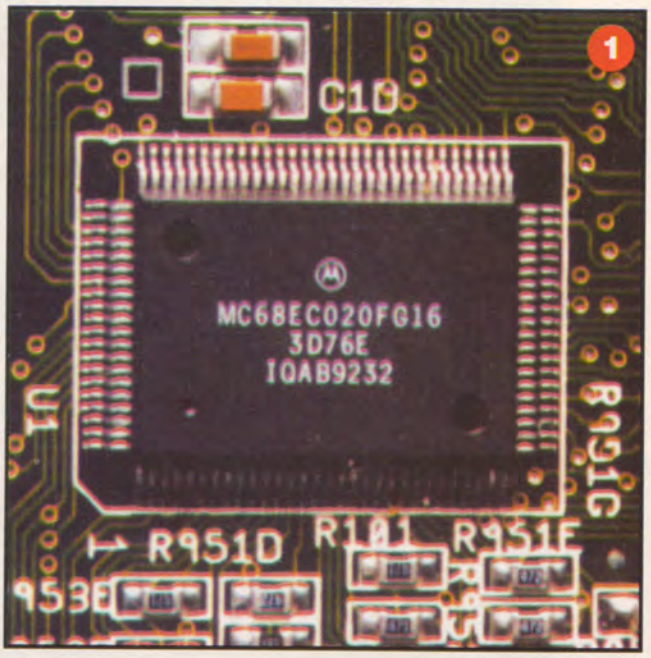
socket και η οποία θα είναι ικανή να δέχεται στο κοντινό μέλλον (κάτι μου θυμίζει αυτό!) επεξεργαστές όπως ο 68030 ή και μαθηματικούς συνεπεξεργαστές (FPU). Επίσης ακούγονται φήμες, όλο και πιο έντονες τελευταία, για εξομοιωτές PC που καταλαμβάνουν αυτήν την κενή θέση αλλά ακόμα τίποτα δεν είναι σίγουρο.

Αλλο ένα από τα "νήματα" που συνδέουν την καινούρια A1200 με την προκάτοχό της A600 είναι και ο PCMCIA cartridge conector ο οποίος πρωτοχρησιμοποιήθηκε από την Commodore



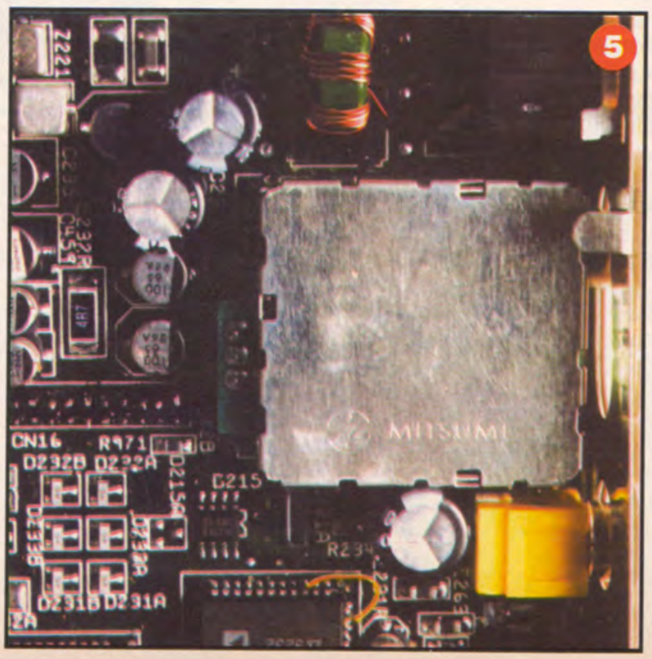
για την A600 και είχε αρκετά μεγάλη επιτυχία. Δεν θα κάνουμε κάποια ιδιαίτερη αναφορά σ'αυτό το θέμα αφού οι περισσότεροι από εσάς το γνωρίζετε ήδη, απλώς να σας υπενθυμίσουμε πως υπάρχουν πολλά cartridge με πολλές και διάφορες λειτουργίες. Ετσι εκτός από απλές επεκτάσεις μνήμης έχουμε και writable cartridges που αποθηκεύουν πληροφορίες ακριβώς όπως οι δισκέτες.

Κάτι εντελώς καινούριο που ανακαλύπτουμε στο εσωτερικό

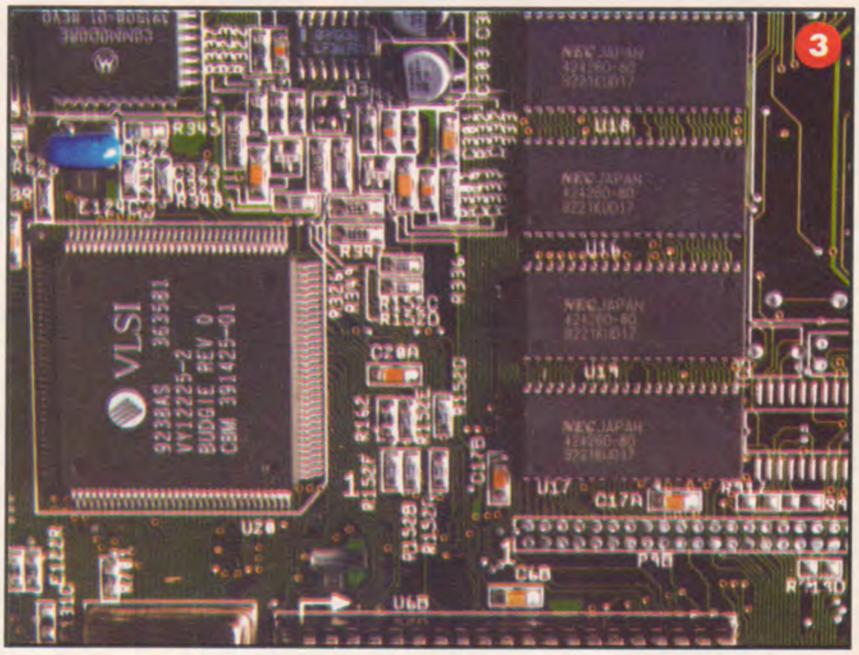


της 1200 είναι ο TV modulator (φωτό 5) που βρίσκεται ενσωματωμένο μέσα στο μηχάνημα. Για αρκετό καιρό ίσως, σε παλιότερες εποχές, αυτό ήταν ένα πλην της Amiga μπροστά στον Atari που είχε από την αρχή ενσωματωμένο modulator εσωτερικό. Μετά όμως την εμφάνισή του στην A1200 πιστεύω ότι όλες οι Amigas από δω και πέρα θα διαθέτουν αυτό το κομφόρ.

Πριν κλείσουμε αυτήν την αναφορά για το hardware της καινούριας Amiga θα πρέπει να αναφέρουμε, όπως το κάναμε και στην αρχή, ότι η A1200 παίρνει εσωτερικά σκληρό δίσκο και αυτό χάρη στον IDE conector που βρίσκεται στην θέση που είχαμε την επέκταση μνήμης στην A500. Αυτός ο connector είναι ικανός να δέχεται HD των 2 1/2" καθώς και Accelerator cards, PC cards, μνήμες κτλ.



HARDWARE TEST



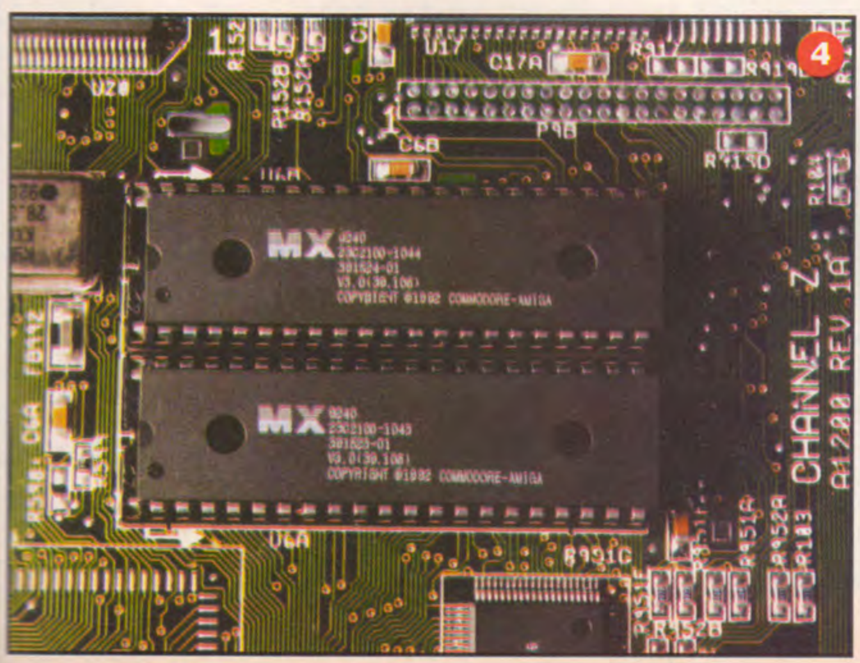
SOFTWARE COMPATIBILITY

Εδώ τέιθεται το μεγάλο ερώτημα. Πόσο συμβατή είναι η καινούργια AMIGA με τη παλιότερη.
Η Commodore ισχυρίζεται ότι περίπου το 40% των προγραμμάτων δεν θα είναι συμβατά με το καινούργιο μοντέλο και θα έχουν δυσκολία στο τρέξιμο ή δεν θα τρέχουν καθόλου. Αυτό το νούμερο αν και φαίνεται αρκετά μεγάλο δεν είναι τόσο τρομακτικό και είναι αρκετά εύκολο να βρείτε το γιατί. Τα περισσότερα προγράμματα που είναι συμβατά είναι σίγουρα τα παιχνίδια και μάλιστα αρκετά παλία (βλέπε '88-'89) όσο πλησιάζουμε προς την εποχή μας ο αριθμός των ασυμβατών προγραμμμάτων μειώνεται αισθητά. Εκτός αυτού η Commodore έχει κάνει μία πολύ έξυπνη κίνηση η οποία εξυπηρετεί τον χρήστη. Ετσι μέσα στην Rom του υπολογιστή βρίσκεται ένα πρόγραμμα του στύλ Preferences που καλείται κρατώντας πατημένα τα δύο κουμπιά του mouse κατά το Reset. Μέσα από αυτό το πρόγραμμα μπορούμε να επιλέξουμε να κάμει μία εξομοίωση στα παλία τσίπ της A600 και έτσι μ'αυτόν τον τρόπο να τρέξουν πολλά από τα προγράμματα που είχαν πρόβλημα. Αυτό το σύστημα είναι πολύ έξυπνο και πιστεύω ότι θα έπρεπε να το είχαν υιοθετήσει από τα παλιά μοντέλα. Προσωπικά δεν πιστεύω ότι η συμβατότητα του μηχανήματος πρέπει να επιρρεάσει την αγορά σας. Ναι είναι αλήθεια ίσως κάποια παιχνίδια του φίλου σας που έχει μία A500 εδώ και 4 χρόνια δεν τρέξουν αλλά μήν περιμένετε να μην τρέξει το Kick Off ή το Deluxe Paint VI !

WORKBENCH 3.0

Με σκοπό να εξερευνήσετε καλύτερα τις καινούργιες δυνατότητες της A1200 η Commodore δίνει μαζί το καινούργιο KickStart-3.0 (ROM 512k) και την τελευταία έκδοση του WORKNENCH που ακούει στο όνομα 3.0. Αυτή η τελευταία μοιάζει αρκετά με την 2.0 απ'όπου έχει πάρει και πάρα πολλά χαρκτηριστικά. Αποτελείται από 5 δισκέττες και υποστηρίζει 256 χρώματα στην οθόνη. Ερχεται μαζί με το πρόγραμμα CrossDos με το οποίο σας δίνεται η δυνατότητα να διαβάσετε αρχεία απο PC και ST.

Οι καινοτομίες που έχουμε στο WORKBENCH 3.0 έναντι των παλιών λειτουργικών είναι αρκετές αλλά δυστυχώς ο χόρος που υπάρχει στην διάθεσή μας πολύ λίγος για την ανάπτυξή τους. Θα προσπαθήσουμε να κάνουμε μία αναλυτική παρουσίασή του σε κάποιο μελλοντικό τεύχος του περιοδικού. Η Commodore εκφράζει την αισιοδοξία της πιστεύοντας ότι το καινούργιο μοντέλο θα πουλήσει περισσότερο από όλα τα άλλα και αυτή η άποψη σίγουρα δεν είναι αβάσιμη. Το καινούργιο μηχάνημα έχει αυτή ττην στιγμή στην Ελλάδα 180.000 χωρίς μόνιτορ που ίσως φαίνεται λίγο τσουχτερή τιμή μόλις προσθέσουμε κι ένα έγχρωμο μόνιτορ αλλά προσωπικά πιστεύω ότι είναι αρκετά φτηνή (ας μην ξεχνάμε ότι ο υπολογιστής δουλεύει με 68020). Εκτός αυτού οι hardware δυνατότητες ειδικά στα γραφικά είναι τεράστιες και άν και αυτήν την στιγμή δεν έχουμε παρά μόνο λίγα προγράμματα που να την εκμεταλέυονται σε λίγο όλα τα καινούργια, αλλά και τα παλιά προγράμματα, θα μετατραπούν έτσι ώστε να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες της νέας Amiga στο πιο μεγάλο βαθμό.



Τελικά πιστεύω ότι η A1200 θα αποτελέσει ανταγωνισμό όχι μόνο στα επαγγελματικά μηχανήματα (PC κ.α.) αλλά θα καταφέρει και ένα μεγάλο χτύπημα στις 16 bit κονσόλες που έχουν κατακλίσει την αγορά αυτήν την εποχή. Οι κονσόλες του στύλ SEGA και SUPER-NES έχουν πιά βάσιμους λόγους ν'αρχίσουν ν'ανησυχούν αφού η A1200 με τον καινούργιο πολύ πιό γρήγορο blitter τα βελτιωμένα sprite της , της εκτεταμένες δυνατότητες scrolling τα 256 χρώματα και τα 2MB που έχει βασική Ram θα αρχίσει να ...

MICRO 1000
ΜΕ ΑΡΙΣΤΑ ΤΟ 10

ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΙ Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

Ωχ!!! Εχει και Remote control, αναστέναξα μόλις είδα το ηχοσύνολο Micro







1000 της Amstrad. Σε λίγο θα μας πουν ότι έχει και compact disc και μας τό είπαν και είχε!!! Τώρα όσο εσείς θα διαβάζετε τα τεχνικά χαρακτηριστικά του και δεν ξέρω αν σας λένε και πολλά πράγματα εγώ θα βρώ ένα compact disc, μια κασσέτα και ένα ραδιόφωνικό σταθμό (USER FM) για να κάνουμε ένα σωστό τεστ.

Compact disc: 3" ή 5" compatible, 21 track Programming, Music search, Skip up or down, Memory repeat. Radio: Tuning: PLL with 15 Presets Frequency range: AM 531-1602 KHz, FM 87.5-108 MHz Cassette Play/record/pause, stop & eject, Pianotype deck Fast forward, Fastrewind. Speakers 10.5 cm, 20w MPO, Full range *2

Το Amstrad micro 1000 λοιπόν αποτελείται από δύο συμπαγή κομμάτια (τα δύο ηχεία εξαιρούνται θέβαια) τα οποία μπορούν να τοποθετηθούν το ένα κάτω από το άλλο ή δίπλα δίπλα, τα γούστα διαφέρουν. Το ένα αποτελεί μόνο του το κασσετόφωνο και το άλλο τον ενισχυτή, το ψηφιακό ραδιόφωνο και το compact disc. Από το τηλεχειριστήριο

μπορείτε να ανοίξετε και να κλείσετε το Micro 1000, να αυξομειώσετε την ένταση του ήχου και να κόψετε στιγμιαία τη φωνή για να ακούσετε τί προσπαθεί να σας πει ο διπλανός σας. Βέβαια παρέλειψα να σας πω ότι όσοι από εσάς θέλετε να συνδέσετε και το πικ-απ σας πάνω στο micro κανένα πρόβλημα, η Amstrad το έχει φροντήσει και αυτό.

Συνέχεια με το κασσετόφωνο. Απλά σας λέω ότι κάνει τα πάντα που περιμένετε από ένα κασσετόφωνο.

Το ψηφιακό ραδιόφωνο τώρα και η οθόνη του όταν το Micro είναι κλειστό, λειτουργεί σαν ρολόι, έχει 15 προεπιλεγόμενες μνήμες, AM, FM, FM stereo.

Το compact disk βρίσκεται στο επάνω μέρος του ηχοσυνόλου, ανοίγει πρωτότυπα και έχει εκτός από ηχητική πανδεσία και εντύπωση και πάταγο, μπορεί να επαναλάβει ένα ή περισσότερα προεπιλεγόμενα τραγούδια, να σας αφήνει να διαλέγετε με ποια σειρά θα παίξει τα τραγούδια του και γενικώς κερδίζει στις εντυπώσεις.

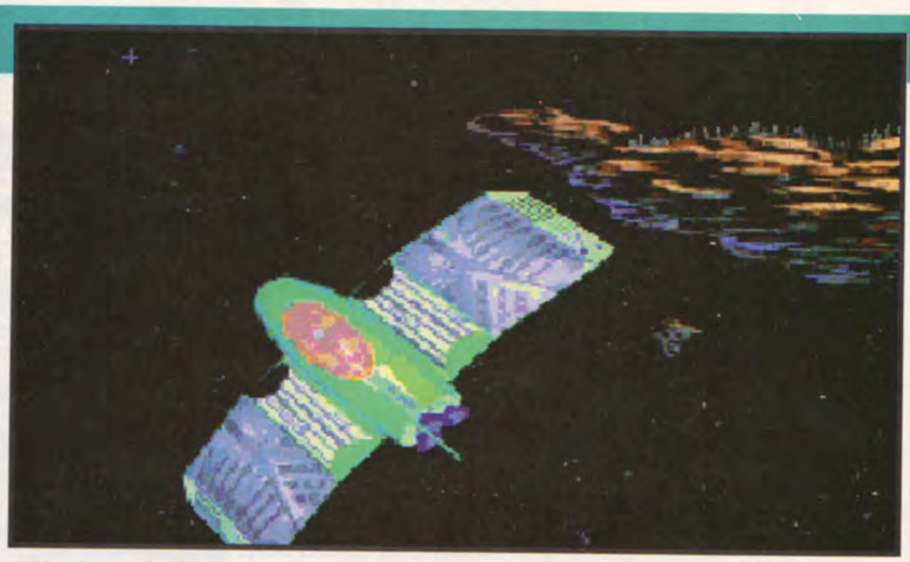
Τελειώνοντας αναφέραμε ότι το Micro 1000 είναι μια πολύ καλή αγορά, συγκεντρώνοντας πολλές δυνατότητες σε χαμηλή τιμή, άριστη απόδοση και ποιότητα ήχου αντιστρόφως ανάλογη με το μέγεθός του. Τώρα αν δεν σας φτάνει το Micro 1000 υπάρχει και η φαντασία.

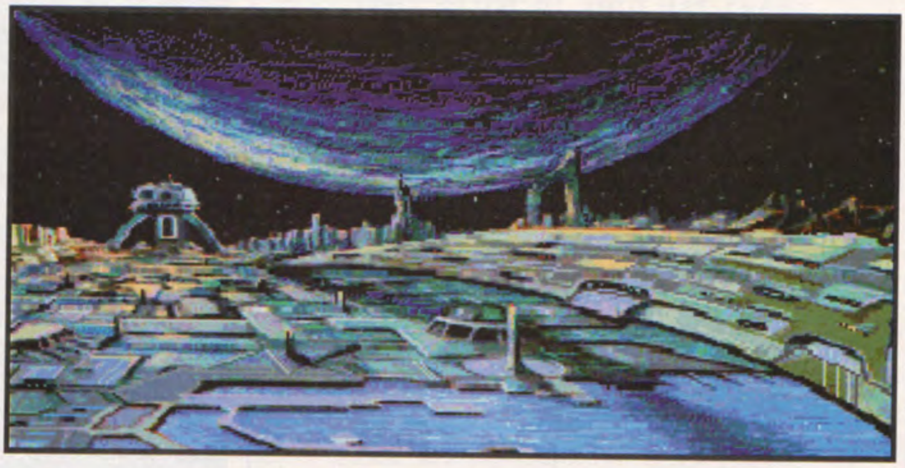
Τέλος να ευχαριστήσουμε την Amstrad, Πολυτεχνείου 12 Αθήνα, τηλ. 5230742-3 για την ευγενή παραχώριση του μηχανήματος και την κατανόησή της. Αλλά πιο πολύ το ίδιο το Micro 1000 για την ταλαιπωρία που το υποβάλαμε (έπαιζε ασταμάτητα πολλές ώρες και συμμετείχε σε δύο πάρτυ, αλλά μην το πείτε στην Amstrad) και που δεν διαμαρτηρήθηκε καθόλου.

Τώρα βάλτε το Beautifull maria of my soul στο Micro 1000 σας και καλή διασκέδαση.

MEGA REVIEW

REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER





HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ **Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ**

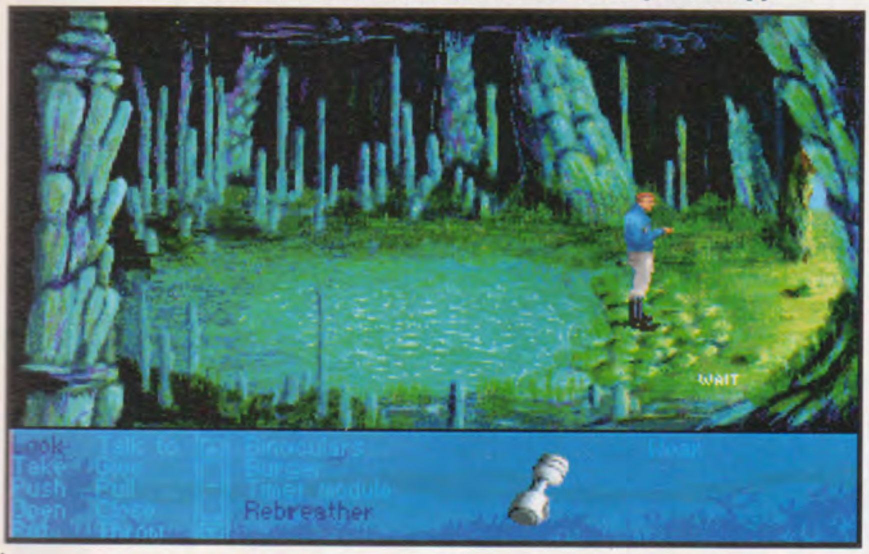
Το πολυσυζητημένο παιχνίδι της Microprose είναι επιτέλους εδώ!!! Ισως η πιο σημαντική προσπάθεια της εταιρείας για να ξεκινήσει το 1993 με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, έρχεται να μας αφήσει άναυδους. Ενα adventure με τρομερές προοπτικές, για το οποίο πρέπει να ομολογήσω ότι οποιαδήποτε εισαγωγή δεν είναι αρκετή. Το μόνο λοιπόν που μας απομένει να πούμε είναι ότι ο κύριος Rex Nebular δεν πρόκειται να μας αφήσει να ησυχάσουμε εύκολα, είτε με τις τωρινές του περιπέτειες, είτε με αυτές που πρόκειται να επακολουθήσουν. Γιατί σίγουρα, η Microprose δεν θα αφήσει τον Rex να αποσυρθεί τόσο νωρίς. Οχι τώρα που μας κατέπληξε όλους και πριν καλά καλά δούμε την πρώτη του "ιστοριούλα", περιμένουμε την επόμενή του.

Ας περάσουμε όμως στα πιο κύρια θέματα του Mega Review, έτσι ώστε να δείτε και εσείς τι κρύβεται πίσω από ένα απλό όνομα όπως αυτό του Rex Nebular και τι τον περιμένει στην συνάντησή του με το τρομερό μηχάνημα που ακούει στο όνομα Cosmic Gender Bender.





Pick pocket ή όπως αλλιώς το λέει ο Νταμουλάκης





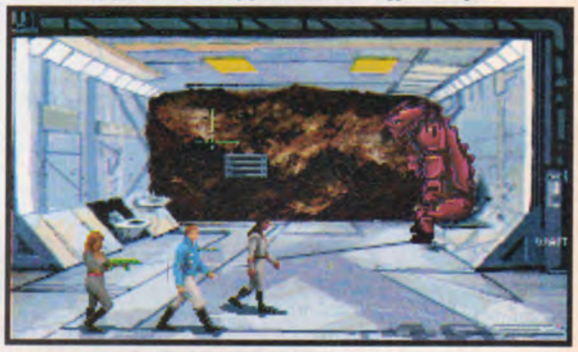
Mamma mia !!!!



Η κυρία ψάχνει ένα hamburger



Ο αρχισυντάκτης όταν δεν έχει κείμενα



Ο κύριος στο βάθος θα σας βοηθήσει ...



... αν τον ελευθερώσετε

ΣΕΝΑΡΙΟ

Αχ, κακομοίρη Rex, τι το 'θελες να είσαι άριστος πιλότος, αιώνιος καταφερτζής και ατρόμητος τυχοδιώκτης; Γιατί εδώ που τα λέμε αν δεν ήταν όλα αυτά, θα είχε γλυτώσει από αυτήν τη "μικρή" του ατυχία. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Μια φορά και έναν καιρό, ήταν ένας τύπος που τον έλεγαν Rex Nebular. Ο κύριος Rex λοιπόν, συναντήθηκε με τον κακό του παραμυθιού ο οποίος του ανέθεσε μια αποστολή.

Η αποστολή αυτή ήταν φαινομενικά πολύ απλή. Να "πεταχτεί" στον διπλανό πλανήτη, για να βρει και να πάρει ένα πολύτιμο βάζο. Αυτό που δεν ανέφερε ο κύριος Κακός, ήταν το ότι όταν ο Rex θα πήγαινε στον πλανήτη, θα δεχόταν μια επίθεση από κάποιες θεόμουρλες, κακιασμένες και (συνεπώς) ενοχλητικές γυναίκες.

Αυτές οι γυναίκες, είναι οι ίδιες με αυτές που είχαν αφανίσει ΟΛΟΚΛΗΡΟ τον αντρικό πληθυσμό του πλανήτη, με συνέπεια να είναι και οι μόνες κάτοικοί του. Οι κυρίες αυτές, κάποια στιγμή αποφάσισαν ότι δεν χρειαζόντουσαν άλλο τους άντρες και έτσι έκαναν ένα πόλεμο, με αποτέλεσμα να μη μείνει ζωντανό αρσενικό. Το θέμα είναι όμως ότι τώρα πια, μετά από όλο αυτό τον καιρό, απέκτησαν ένα μεγάλο πρόβλημα. Δεν είχαν καμία δυνατότητα αναπαραγωγής (τι άλλο;), πράγμα στο οποίο δεν βοήθησαν καθόλου οι κλώνοι που δημιούργησαν. Ομως ο κακομοίρης ο Rex, όταν έφτασε στον προορισμό του, κατά λάθος ανακάλυψε τον πλανήτη των γυναικών αυτών. Και λέμε κατά λάθος, γιατί ο πλανήτης αυτός είναι καλυμένος με ένα σύστημα ανάλογο με αυτό που χρησιμοποιούν οι Klingons στο Star Trek, δηλαδή δεν φαινόταν. Ελα όμως που ο Rex το βρήκε. Εκεί ήταν και η πρώτη επαφή του με τις κυρίες, η οποία ομολογουμένως δεν ήταν και πολύ ευχάριστη. Και δεν πιστεύω ότι εσείς θα μένατε ευχαριστημένοι αν στα καλά του καθουμένου ερχόταν μια κυρά-Κατίνα να

Κυρίες και κύριοι, σας παρουσιάζουμε το Cosmic Gender Bender.
Το μηχάνημα της διπλανής φωτογραφίας αναλαμβάνει να σας αλλάξει το φύλο γρήγορα, ανώδυνα και αποτελεσματικά.



Α, μιά και μας δίνεται η ευκαιρία να σας παρουσιάσουμε τον REX και REXETTE. Γενετικό ατύχημα ή διχασμένη προσωποπικότητα; Ίσως κάτι και απ'τα δύο...



προσπαθεί να σας διαλύσει το σκάφος σας. Ναι, ναι, καλά διαβάσατε. Γιατί όπως καθόταν ο Rex ήρεμος στο σκάφος του, ξαφνικά αρχίσαν να τον πυροβολούν (ή μάλλον να τον λεηζεροβολούν), με συνέπεια να τον καταρρίψουν και να πέσει μαζί με το κατεστραμένο σκάφος του πάνω στον "καταραμένο" πλανήτη. Αυτές τέλος πάντων οι κυρίες, δεν ήξεραν τι ήθελαν. Και αυτό, γιατί στην αρχή ήθελαν να τον σκοτώσουν λόγω του ότι απλά ανακάλυψε τον καλυμένο πλανήτη τους, αλλά μετά ήθελαν να τον χρησιμοποιήσουν ως μέσο αναπαραγωγής. Πάντως ένα είναι σίγουρο. Ο Rex γλύτωσε, βρήκε το βάζο και επέστρεψε στον κύριο Κακό για να πάρει τα λεφτουδάκια του και να πάει να κοιμηθεί. Και εδώ είναι το μέρος που μπαίνετε εσείς.

Μέσα από μια ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΗ εισαγωγή, βλέπουμε τον Rex να φτάνει στο γραφείο του κ. Κακού με το βάζο αγκαλιά. Οταν μπαίνει μέσα ο Rex, αρχίζει μια ΠΟΛΥ ήρεμη συζήτηση, η οποία καταλήγει στο σημείο όπου ο Rex αφηγείται στον προσωρινό του εργοδότη, το τι πέρασε μέχρι να αποκτήσει το βάζο. Και τι σημαίνει αυτό;

Πρώτον : Αρχίζει η περιπέτεια.

Δευτερον : ΔΕΝ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΝΑ ΧΑΣΕΤΕ ΠΟΤΕ.

Ναι, ναι, είτε κάνετε save είτε όχι, δεν πρόκειται να χάσετε ποτέ, πράγμα που είναι πολύ λογικό. Και γιατί είναι λογικό; Γιατί ένας άνθρωπος που αφηγείται αυτά που πέρασε δεν μπορεί να έχει πεθάνει, σωστά; Και από την άλλη, αν χάσετε (που σας δίνονται πολλές ευκαιρίες για να το

επιτύχετε αυτό) απλά θα ξαναγυρίσετε αυτόματα μία ή δύο οθόνες πίσω για να ξαναπαίξετε από εκείνο το σημείο σαν να μην έχει συμβεί τίποτα. Με δυο λόγια, το παιχνίδι είναι η εξιστόρηση της περιπέτειας που πέρασε ο Rex και εσείς πρέπει να καταφέρετε να ξεπεράσετε όλες τις αναποδιές που του συμβαίνουν,να βρείτε το βάζο και να ξεφύγετε απ'τον πλανήτη των γυναικών.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Από ότι φαίνεται καθαρά, σε αυτόν τον τομέα, η Microprose δεν κάθεται φρόνιμα με κανέναν τρόπο. Και τι σημαίνει αυτό; Απλά ότι τα γραφικά του Rex Nebular είναι καταπληκτικά. Ολοι οι χαρακτήρες είναι digitized, αλλά και τα background που είναι "απλώς" σχεδιασμένα, δεν υστερούν σε κανένα σημείο. Μόλις δείτε την εισαγωγή του παιχνιδιού, είναι σίγουρα ότι θα καλέσετε ένα γερανό να σας σηκώσει το στόμα, γιατί αλλιώς δεν θα μπορέσετε να το κλείσετε. Εδώ πρέπει να πούμε ότι το παιχνίδι έχει μια εισαγωγή που διαρκεί γύρω στα 10 λεπτά, η οποία σας δίνει πολλές λεπτομέρειες για την πλοκή του παιχνιδιού. Δηλαδή θα δείτε τον Rex την ώρα που πηγαίνει στον κ. Κακό για να του δώσει το ανεκτίμητο βάζο (το οποίο του είχε ζητήσει), να μιλάει μαζί του, και να αρχίζει την αφήγηση της ιστορίας του. Μόλις αρχίσει η αφήγηση, θα δείτε την πρώτη συνάντηση του Rex με τις εκνευριστικές και απροσάρμοστες γυναίκες που θα τον καταρρίψουν και θα τον κυνηγάνε μετά σε ολόκληρο το παιχνίδι.

Το παιχνίδι έχει το καλύτερο animation που έχουμε δει σε adventure, ανώτερο και από αυτό των παιχνιδιών της Sierra ή της Lucas. Αρκεί να δείτε τη μεταμόρφωση του Rex όταν μπαίνει μέσα στο Gender Bender και από άντρας γίνεται γυναίκα ή αργότερα από γυναίκα άντρας, για να καταλάβετε τι εννοούμε. Επίσης, τα χρώματα της οθόνης, κάθε φορά που αλλάζετε τοποθεσία, σβήνουν σιγά-σιγά και επίσης, όταν παίρνετε ένα αντικείμενο τα χρώματα διαβαθμίζονται και καταλήγουν σε ασπρόμαυρες αποχρώσεις αφήνοντας έγχρωμο μόνο το παράθυρο που σας δείχνει το αντικείμενο. Πρέπει επισης να πούμε ότι η όλη ατμόσφαιρα όμως χαλάει κάπως επειδή τα χρώματα και κατά συνέπεια όλη η οθόνη, είναι κάπως θαμπά. Αυτό όμως δεν μειώνει την καταπληκτική αίσθηση ούτε τις εντυπώσεις που σας αφήνουν.

ΗΧΟΣ

Μάλλον πρέπει να ξεχάσετε την εποχή που στον ήχο του PC κυριαρχούσε μόνο το μπλι-μπλι για τα καλά. Ο ήχος του Rex είναι πολύ καλός, με digitized ομιλίες σε πάρα πολλά σημεία και μια διαστημική, ατμοσφαιρική και πανέμορφη μουσική υπόκρουση. Σε κάθε διαφορετικό χώρο που πηγαίνετε, ο ήχος είναι διαφορετικός ακόμα και στα όρια ενός δωματίου. Για παράδειγμα, όταν είστε μέσα στο μηχανοστάσιο του σκάφους σας, και πλησιάζετε προς τις μηχανές ακούτε τον ήχο τους, ενώ όταν αρχίζετε να απομακρύνεστε, ο ήχος των μηχανών σβήνει ανάλογα με το που είστε και ακούτε τους ήχους που υπάρχουν κοντά στο σημείο που είστε. Μια πολύ καλή προσπάθεια από τη Microprose που μας άφησε άναυδους.

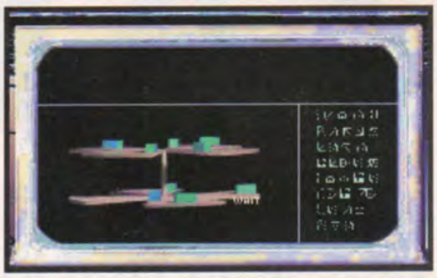
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Εμπρός στο έτσι που χάραξε ο τέτοιος, η καλύτερα εμπρός στο δρόμο που χάραξε η Lucasarts, αφού ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι σχεδόν ίδιος με αυτόν των παιχνιδιών της Lucas. Δηλαδή, στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης υπάρχουν οι εντολές, στην μέση το inventory και δεξιά οι εντολές που αντιστοιχούν στο αντικείμενο που έχετε επιλέξει την κάθε στιγμή. Γενικότερα, ο χειρισμός είναι πολύ απλός και δεν σας αφήνει απορίες ούτε και σας δυσκολεύει καθόλου. Ούτως ή άλλως κανένα από τα graphic adventures της καινούργιας γενιάς είχε δύσκολο χειρισμό, συνεπώς και το Rex δεν θα μπορούσε να αποτελεί εξαίρεση. Πολύ καλός χειρισμός, που σας βοηθάει πολύ στην όλη εξέλιξη του παιχνιδιού, το οποίο πρέπει να πούμε ότι είναι γεμάτο χιούμορ.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ετοιμαστείτε να μπείτε στην καινούργια εποχή των Adventures. Θα σας καταπλήξει, θα σας κυριέψει, θα σας αφήσει άναυδους.







ΓΕΝΙΚΑ

Μια πολύ καλή παραγωγή, που σίγουρα δεν πρόκειται να περάσει απαρατήρητη και που υπόσχεται πολλές συνέχειες. Σίγουρα ο Rex, που ήδη πολλοί τον παρομοίωσαν με τον Larry της Sierra, δεν είναι ένας απλός ήρωας. Είναι ένας πρωταγωνιστής, που δεν θα μας αφήσει να ησυχάσουμε. Οχι τόσο γρήγορα και τόσο απλά.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Τρέμε Sierra. Ο Rex είναι εδώ, αφηρημένος(???), δυνατός. Θα γίνει ΧΑΜΟΟΟΟΣ...

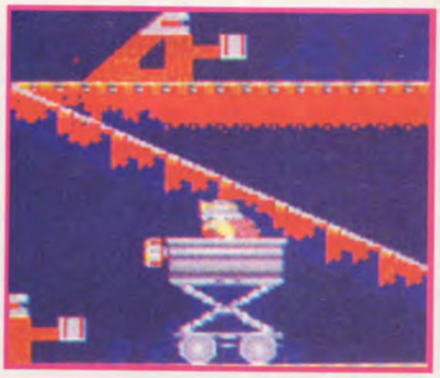
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΓΕΝΙΚΑ	**95**

CONSOLE REVIEW

HOUSE	SEGA
FORMAT	SEGA MD, MS, GG
TEST	GAME GEAR

ΤΟΥ Χ. ΚΛΑΔΗ





TAZMANIA

Ολοι θα θυμάστε βέβαια τα κινούμενα σχέδια της Warner Bros έτσι; Θα θυμάστε βέβαια και τον φοβερό, αδηφάγο διάβολο της Τασμανίας ο οποίος χρησιμοποιώντας τη φοβερή του δύναμη σκορπούσε τον τρόμο απ'όπου και αν περνούσε (περίπου). Αυτός είναι λοιπόν ο πρωταγωνιστής του νέου παιχνιδιού της SEGA το οποίο καλούμαι να αναλύσω ενώπιόν σας. Ελέγχετε λοιπόν τον διαβολάκο ο οποίος προσπαθεί διασχίζοντας την Τασμανία και περνώντας μέσα από ζούγκλες, σπήλαια και παγετώνες, να βρεί το χαμένο αυγό του γιγαντιαίου γλάρου της Τασμανίας για να φτιάξει την... μεγαλύτερη ομελέτα του κόσμου!!!
Στον δρόμο του θα έχει να αντιμετωπίσει χάσματα, παγίδες, εμπόδια και διάφορα ζώα όπως αρουραίους, φίδια, πιγκουίνους και...
Τί μπορεί να κάνει ο ηρωάς σας; Τα πάντα !!! Μπορεί να μεταμορφωθεί σε ανεμοστρόβιλο και να καταστρέψει ό,τι βρεθεί στον δρόμο του, τρώει ό,τι βρεί μπροστά του (ακόμα και πέτρες) και γενικά η δυναμή του εξαρτάται από το πόσο πεινασμένος είναι!!! Ετσι ο TAZ δεν μπορεί να γίνει ανεμοστρόβιλος αν η ενέργεια του μειωθεί πολύ και μπορεί να την αναπληρώσει τρώγοντας κάτι (και λέω κάτι γιατί μπορεί να καταπιεί τα πάντα). Ο TAZ μπορεί να περνάει μέσα από διάφορα εμπόδια εφόσον έχει μορφή ανεμοστρόβιλου κατά την οποία μειώνεται η ενέργειά του. Αυτό καθιστά την αναζήτηση τροφής απαραίτητη για να επιζήσετε.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Θέλετε να πείτε ότι θα παίξετε κιόλας; Προμηθευτείτε χάπια για τα νεύρα και τον πονοκέφαλο, χαμηλώστε τον ήχο και... καλό κουράγιο...

Αρχίζοντας λοιπόν το παιχνίδι σας κυνηγάει μια μπάλα την οποία καθοδηγεί ένα ποντίκι, την οποία δεν μπορείς να αντιμετωπίσεις και πρέπει μόνο να τρέχετε γρήγορα για να της ξεφύγετε τρέχοντας, πράγμα που δεν τιμάει καθόλου τον ήρωα σας, μιας και σε όλο σχεδόν το παιχνίδι μπορεί μόνο να αποφεύγει τους αντιπάλους χωρίς να τους αντιμετωπίσει.
Στο δεύτερο μέρος του παιχνιδιού ο TAZ οδηγεί ένα καροτσάκι ορυχείου και πρέπει να προσέχει να μην τρακάρει ενώ στο τρίτο κάνει σκί και προσπαθεί πάλι να αποφεύγει τους αντιπάλους.
Τα τέσσερα επόμενα επίπεδα δεν είχα ούτε την υπομονή ούτε τα νεύρα για να τα φτάσω, ενώ δεν πιστεύω κιόλας να προσφέρουν τίποτα διαφορετικό, μιας και σύμφωνα με την περιγραφή του manual θυμίζουν αρκετά το πρώτο και το τρίτο επίπεδο. Ο χειρισμός είναι απλός αλλά είναι απαίσιος μιας και δεν έχει γρήγορη ανταπόκριση.
Από τεχνικής άποψης το παιχνίδι μάλλον θα σας απογοητεύσει μιας και τα sprites είναι μικρά και τα γραφικά κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα εκτός από το scrolling που είναι ικανοποιητικό.
Ο ήχος είναι ανυπόφορος και πολύ εκνευριστικός και θα σας κάνει να θέλετε να πετάξετε το μηχάνημά σας στον τοίχο, αλλά ενώ είναι μια λογική λύση, δεν θα το πρότεινα σε αυτούς που δεν καλύπτονται πλέον από εγγύηση.

ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι δεν προσέφερε αυτό που περίμενα έχοντας δει το αντίστοιχο του MEGA DRIVE, ιδίως για τον απαιτητικό gamer, εκτός ίσως κάποιου νευρικού κλονισμού. Θα συνιστούσα να το αποφύγετε γιατί πραγματικά δεν αξίζει τα λεφτά που θα δώσετε, ενώ αν είσαστε οπαδός του ήρωα, παίξτε το παιχνίδι στο MEGA DRIVE.



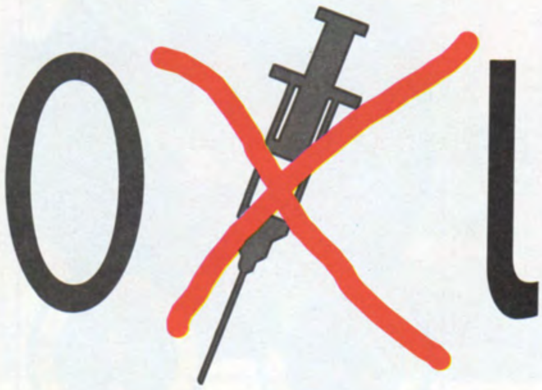
ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Τι κάνει νιάου νιάου στα κεραμμύδια; Εσείς μετά από 5 λεπτά παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	58
ΓΕΝΙΚΑ	**65**

USER's ναι

χρήστες ναρκωτικών



ΟΧΙ στα ναρκωτικά

ΝΑΙ στη ζωή

Φωνάξτε μαζί μας

ΠΟΤΕ ΝΑΡΚΩΤΙΚΑ

USER

CONSOLE REVIEW

SONIC 2 THE HEDGEHOG





HOUSE	SEGA
FORMAT	GG / MD / MS
TEST	MEGA DRIVE

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

USER HIT

Το είχαμε πει εδώ και έναν χρόνο περίπου ότι το δεύτερο μέρος του πιο πετυχημένου παιχνιδιού για Mega Drive ήταν υπόθεση μηνών εμφανιστεί στην αγορά. Πρόκειται ίσως για το πλέον αγωνιωδώς αναμενόμενο παιχνίδι στην εποχή των υπολογιστών και video games.

WHAT's UP, DOC!

Για μια ακόμη φορά οι φίλοι του Sonic εξαφανίζονται και στην θέση τους εμφανίζονται μεταλλικά ρομπότ... Αυτό μπορεί να σημαίνει μόνο ένα πράγμα... Ο σατανικός Robotnic βρίσκεται πίσω και από αυτή την βρωμοδουλειά. Σκοπός του τρελλού επιστήμονα είναι να πιάσει αρκετούς σκλάβους για να κατασκευάσει την μηχανή που θα καταστρέψει τον κόσμο. Ηδη ελέγχει τα διυλιστήρια, τα εργοστάσια και τις πόλεις. Για να τον νικήσετε πρέπει να φτάσετε στο τελευταίο επίπεδο με τα 7 σμαράγδια του χάους και να απελευθερώσετε όλα τα φυλακισμένα ζώα.

"TAILS", THE NEW GENERATION

Από την εποχή που ο Mails "Tails" Prower ήταν ακόμα μία μικρή αλεπού θαύμαζε τον Sonic (εξάλλου, ποιος δεν θαυμάζει τον Sonic) και ήθελε να του μοιάσει. Ετσι τον ακολουθούσε από πίσω κουνώντας τις δύο του ουρές από τις οποίες πήρε και το παρατσούκλι του, "Tails". Οπως καταλαβαίνετε για να ακολουθήσει κάποιος τον Sonic θα πρέπει να είναι τουλάχιστον το δεύτερο πιο γρήγορο sprite όλων των εποχών. Ε, λοιπόν ο Tails είναι ακριβώς αυτό! Ενα sprite που μπορεί να φτάσει και να συνοδεύσει τον ήρωά μας παντού. Και όταν καμιά φορά ο Sonic φεύγει πολύ γρήγορα και ο Tails εξαφανίζεται από την οθόνη, έρχεται μετά χρησιμοποιώντας την ουρά του σαν έλικα ελικοπτέρου. Ο Tails

έχει όλες τις δυνάμεις του Sonic ακόμα και το στριφογυριστό χτύπημα με το οποίο καταστρέφει τους αντιπάλους του. Τότε θα τον δείτε να μεταμορφώνεται σε γουνινη μπάλλα από την οποία ξεφυτρώνει μία ουρά!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

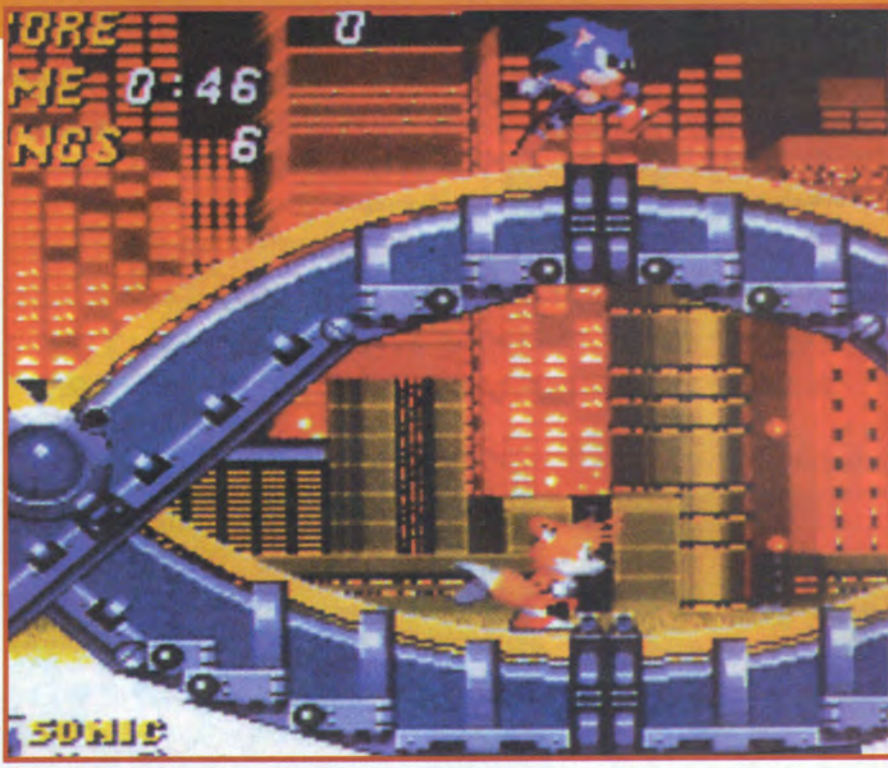
Ο τέλειος χειρισμός. Είναι όμοιος με το πρώτο παιχνίδι και το sprite ανταποκρίνεται αυτόματα σε οποιαδήποτε εντολή σας χωρίς καθυστέρηση ενώ μπορείτε να ελέγχετε τον ήρωά σας και στον αέρα. Στην αρχή του παιχνιδιού μπορείτε να ορίσετε αν θα παίξετε διπλό ή απλό και αν στο απλό θα υπάρχει ταυτόχρονα στην οθόνη και ο Tails, ενώ μπορείτε επίσης να επιλέξετε αν θα παίξετε με τον Tails ή τον Sonic. Οι δύο ήρωες όπως θα διαπιστώσετε δεν έχουν καμία διαφορά στην ταχύτητα και μάλιστα θα έλεγα ότι ο Tails έχει καλύτερη επιτάχυνση από τον Sonic!

YOU'VE GOT THE POWER

Μια νέα κίνηση είναι διαθέσιμη στον ήρωά μας αλλά και στον Tails. Κρατώντας το joypad προς τα κάτω και πατώντας το Α ή το Β ή το C τότε θα δείτε τον ήρωά σας να περιστρέφεται σαν ένα εντυπωσιακό στρόβιλο, σαν ρόδα αγωνιστικού αυτοκινήτου σε κινούμενα σχέδια και να φεύγει σαν βολίδα καταστρέφοντας τους αντιπάλους. Ετσι θα μπορέσετε να ανέβετε σε μέρη τα οποία δεν μπορείτε να φτάσετε με απλή επιτάχυνση.

DOUBLE OR NOTHING

Είναι κάτι που στο πρώτο μέρος λέγαμε ότι αν υπήρχε το πρόγραμμα θα ήταν τέλειο. ΔΥΣΤΥΧΩΣ, το όνειρό μας έγινε πραγματικότητα αλλά δεν ήταν αυτό που περιμέναμε. Τα sprites είναι μικρά και το





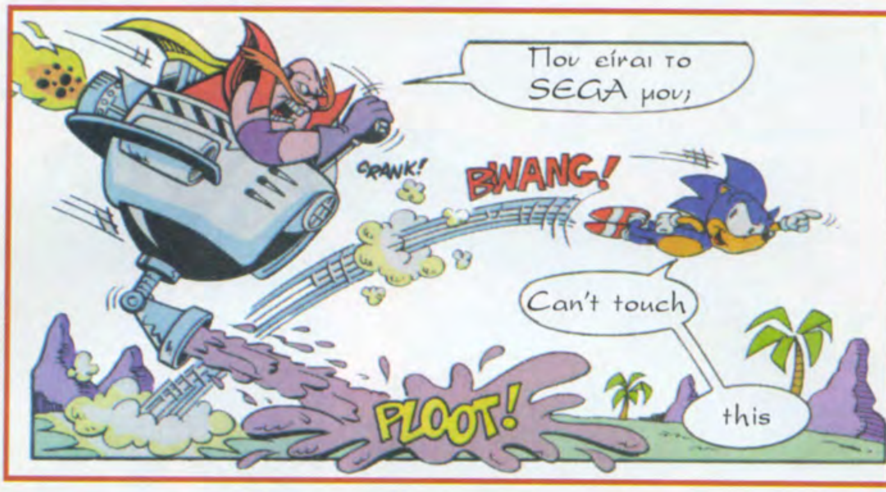


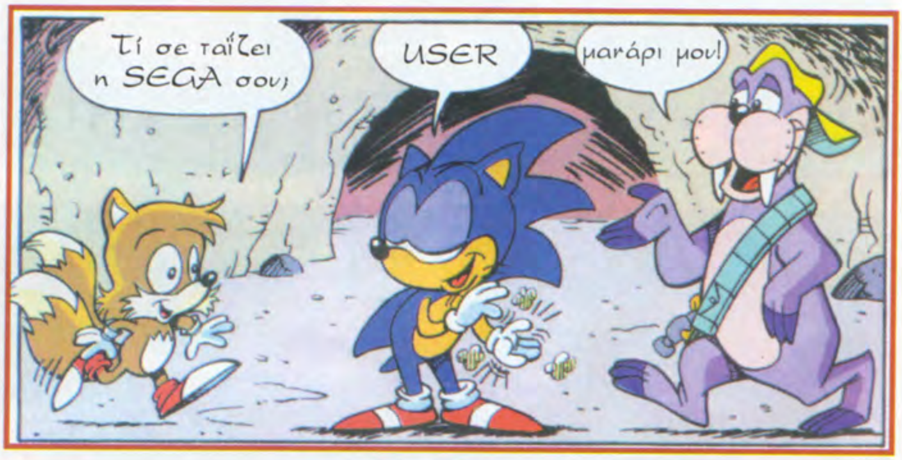
πρόγραμμα γίνεται αργό!!! Αυτή η τελευταία διαπίστωση απογοητεύει οποιονδήποτε φίλο του παιχνιδιού που περιμένει πάνω απ'όλα ταχύτητα. Σε ορισμένες στιγμές η κίνηση θυμίζει Master System ενώ η εθιστικότητα του να παίζεις κόντρα σε κάποιον άνθρωπο παίκτη δεν είναι αρκετή για να τα βγαλει πέρα με τα αρκετά φτωχά και λίγα -μόνο 3- επίπεδα. Εκείνο που είναι πολύ ωραίο είναι το special επίπεδο με την ψευδοτρισδιάστατη κίνηση όπου ο Tails και ο Sonic μάχονται για το ποιος θα μαζέψει περισσότερα δαχτυλίδια και θα αποφύγει τις βόμβες. Ομως θα διαπιστώσετε ότι η τύχη παίζει περισσότερο ρόλο από την ικανότητα και αυτό θα σας εκνευρισει. Το καλό με το διπλό είναι ότι μπορείτε να αποφασίσετε ελεύθερα ποια πίστα θα παίξετε πρώτη.

Δυστυχώς η χωρισμένη στην μέση οθόνη (δύο οριζόντιες) παρουσιάζει προβλήματα με το flickering. Too Bad SEGA! Εκεί που το διπλό είναι καταπληκτικό και σας συμφέρει είναι όταν παίζουν και οι δύο χαρακτήρες στην ίδια οθόνη ταυτόχρονα, ιδίως ενάντια στους μεγαλους κακούς. Ο ένας μπορεί να κρύβεται (σαν κότα!) για να μην χάσει και ο άλλος πολεμάει γιατί ειναι άτρωτος!

EVERY RING YOY TAKE...

Υπάρχουν πολλά αντικείμενα που θα κάνουν την διαδρομή σας λιγότερο επικίνδυνη και το παιχνίδι ακόμα πιο εντυπωσιακό. Τα Power Sneakers λοιπόν αυξάνουν την ταχύτητα του ήρωά μας, το Super Ring σας δίνει 10 δαχτυλιδάκια, το One-Ups σας προσφέρει μία ακόμα ζωή στο πιάτο αλλά βρίσκεται σε απομακρυσμένα μέρη, το Invincible σας κάνει για ορισμένο χρονικό διάστημα άτρωτους και η





Shield σας προστατεύει από οποιοδήποτε χτύπημα για μία φορά. Τα αντικείμενα αυτά μπορείτε να τα βρείτε μέσα σε εκείνα τα τετράγωνα monitors που καταστρέφετε με το spin του ήρωά μας.

WHEN YOU WISH UPON A STAR!

Για να μπείτε σε ένα τέτοιο επίπεδο πρέπει να έχετε μαζέψει 50 δαχτυλιδάκια και να βρείτε ένα από τα Star Posts, δηλαδή τους στήλους εκείνους όπου σώζετε την θέση σας. Αν έχετε αυτόν τον αριθμό των δαχτυλιδιών στην κατοχή σας, πάνω από τον στήλο θα εμφανιστεί ένας κύκλος από αστέρια. Πηδήξτε μέσα του και θα μεταφερθείτε στο bonus επίπεδο (το ίδιο μέσα στο οποίο συναγωνίζεστε με τον Tails). Εδώ πρέπει να μαζεύετε έναν συγκεκριμένο αριθμό από δαχτυλιδάκια σε κάθε διαδρομή για να μπορείτε να συνεχίζετε και αν καταφέρετε να φτάσετε στο τέλος θα κερδίσετε ένα σμαράγδι για να αντιμετωπίσετε τον Robotnik στο τελικό επίπεδο.

LEVEL WITH ME

Πριν αριθμήσουμε τα επίπεδα να ξέρετε ότι στο κάθε ένα στο τέλος σας περιμένει και ο Robotnik με τα μηχανικά του κατασκευάσματα που δεν έχουν άλλο σκοπό από το να σας καταστρέψουν: **Emerald Hill Zone** Θυμίζει υπερβολικά τον πρώτο Sonic και θα χρειαστεί να κινηθείτε ανάμεσα στα τροπικά δάση και να αποφύγετε τις μηχανικές μαϊμούδες που σας πετάνε καρύδες, τις μεταλλικές μέλισσες που είχατε δει και στο πρώτο μέρος που πυροβολούν καθώς και τα πυράγχας. Ο Robotnic εδώ έχει ένα εντελώς ηλίθιο θωρακισμένο αυτοκίνητο που δεν μπορεί ούτε καν να σας αγγίξει αν παίξετε καλά. **Chemical Plant Zone** Δεν είναι ιδιαίτερα ευχάριστο το περιβάλλον εδώ. Εκτός από τις τεράστιες μεταλλικές αράχνες που προσφέρουν νέες στιγμές animation υπάρχουν κάποιες μικρές ζωντανές νάρκες. Προσέχετε τα νερά επίσης γιατί είναι τοξικά και θα σας θυμίσουν την Labyrinth Zone του πρώτου Sonic.
Ιδιαίτερα platform επίπεδο και ο τελικός αντίπαλος θα σας φέρει στο μυαλό το "Paint it Black" των Rolling Stones! **Aquatic Ruin Zone** Μισοβυθισμένα ερείπια περιμένουν ένα λάθος σας για να πέσετε στον βυθό απ'όπου τα νερά θα σας σκοτώσουν. Αν δεν κάνετε κάποιο λάθος και πνιγείτε έχετε να αντιμετωπίσετε τεράστια έντομα, ακόμα μεγαλύτερα ψάρια και τρυπάνια με ερπήστριες. **Casino Night Zone** Εφιαλτικό επίπεδο! Δεν χάνετε εύκολα αλλά θα σας παιδέψει πολύ με τα διάφορα φλιπεράκια που υπάρχουν, ιδίως όταν εσείς παίρνετε τον ρόλο της μπάλλας! Υπάρχουν μόνο ενός είδους αντίπαλοι, κάποια θωρακισμένα καβούρια που δεν σας ενοχλούν και τόσο. **Hill Top Zone** Εδώ θα πρέπει να προσέξετε την λάβα.
Ενα επίπεδο γεμάτο με σπήλαια και υπόγεια όπου μόνο τα σωστά άλματα μπορούν να σας σώσουν. Υπάρχουν δύο πολύ όμορφοι αντίπαλοι, ένας δεινόσαυρος που ζει στην λάβα (πάντα μεταλικός κατά την συνήθεια του Robotnic) και κά ποια σαλιγκάρια με μυτερό κέλιφος που το ρίχνουν πάνω σας. **Mystic Cave Zone** Ο Robotnic έχει σκάψει παντού για να βρει τα σμαράγδια. Εσείς θα πρέπει τώρα να σκεφτείτε έξυπνα και να περάσετε μέσα από τα υπόγεια σπήλαια για να βγείτε ζωντανοί. Είναι το πιο σκοτεινό επίπεδο του παιχνιδιού και θέλει πολλά κόλπα για να το περάσετε. Υπάρχουν κάμπιες και πυγολαμπίδες που πρέπει να αντιμετωπίσετε. **Oil Ocean Zone** Ο ωκεανός έχει γίνει μαύρος από το πετρέλαιο.
Το επίπεδο είναι μια καταδίωξη μέσα σε διυλιστήρια και πάνω σε σωλήνες ενώ υπάρχει ένα είδος τηλεμεταφορέα, καταπληκτικού από άποψη γραφικών. Το πρώτο πραγματικά δύσκολο επίπεδο όπου έχετε να αντιμετωπίσετε μερικά χταπόδια και κάποιους πολύ ύπουλους ιππόκαμπους. Αν τύχει και χάσετε τα ασσανσέρ, αρκεί να κάνετε μερικές οθόνες πίσω και θα ξαναεμφανιστούν στην αρχική τους θέση. **Metropolis Zone** Είναι η εφιαλτική πρωτεύουσα του Robotnik. Ενα φρούριο από σίδερο και ατσάλι όπου θα δείτε τον Sonic να βιδώνει και να ξεβιδώνει βίδες με ανεπανάληπτο τροπο, σαν ζωντανό κατσαβίδι. Ο κίνδυνος έρχεται με την μορφή όλων των περιστρεφόμενων αντικειμένων που μπορείτε να σκεφτείτε. Τριών ειδών αντίπαλοι σας περιμένουν εδώ, ένας αστερίας ένα φονικό έντομο και ένας μεγάλος αστακός. **Sky chase Zone** Αφού τον καταδιώξατε έξω από την πόλη του, ο Robotnic αναζήτησε την σωτηρία στον ουρανό. Το επίπεδο διαφέρει από όλα τα άλλα αφού εδώ τα πάντα πετάνε στον αέρα. Χελώνες, αεροπλάνα και ελικόπτερα είναι οι αντίπαλοί σας. **Wing Fortress Zone** Το ιπτάμενο πολεμικό του Robotnik είναι το τελευταίο επίπεδο και το φυλάει μόνο ένας πετεινός μέσα σε ένα τανκ. Μην νομίζετε όμως ότι είναι τόσο εύκολο.

GAME OVER

Αυτό το θλιβερό μήνυμα θα εμφανιστεί όταν χάσετε όλες σας τις ζωές. Κάτι που μπορείτε να το αποφύγετε -ή τουλάχιστον να το καθυστερήσετε μέχρι να καταστρέψετε τον κακό- έχοντας πάντα μαζί σας ένα δαχτυλίδι που σας κάνει άτρωτο και μαζεύοντας όσο περισσότερες ζωές μπορείτε. Ξεκινάτε με τρεις αλλά κάθε φορά που παίρνετε 100 δαχτυλίδια το πρόγραμμα σας ανταμοίβει με



μία ζωή ακόμα.
Το καλύτερο απ'όλα είναι να πάρετε ένα CONTINUE. Αυτό γίνεται μόνο αν συγκεντρωσετε το μεγάλο ποσό των 100.000 πόντων. Και για να φτάσετε γρήγορα σ'αυτόν τον αριθμό θα πρέπει να τελειώσετε την πίστα σε ελάχιστο χρόνο -μην ξεχνάτε ότι έχετε 10 λεπτά για να τελειώνετε κάθε πιστα, διαφορετικά χάνετε μία ζωή-, να καταστρέφετε όσο το δυνατόν περισσότερα ρομπότ, να τελειώνετε την πίστα με όσο το δυνατόν περισσότερα δαχτυλίδια και να ανοίγετε όσο γίνεται περισσότερα item boxes.



SONIC vs. SONIC 2

Η σύγκριση ανάμεσα στα δύο παιχνίδια είναι φυσικά και χωρίς καμία αμφιβολία υπέρ του δεύτερου μέρους. Και το ξέρω, θα μου πείτε ότι είναι πολύ σπάνιο φαινόμενο, το δεύτερο μέρος να είναι καλύτερο από το πρώτο! Ομως η SEGA δεν είχε περιθώρια να κάνει το παραμικρό λάθος. Ετσι το Sonic 2 είναι τέλειο από κάθε άποψη. Καλύτερα γραφικά, καλύτερος ήχος, περισσότερο animation, πιο γρήγορο scrolling, διπλό, μεγαλύτερη έκταση παιχνιδιού, περισσότερο και πιο εμπνευσμένο gameplay και ίσως το σημαντικότερο, ξεπεράει τα στενά πλαίσια ενός platform παιχνιδιού και φτάνει στο action arcade με τέλεια στοιχεία από platform.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Το πρώτο πράγμα που παρατηρεί κανείς είναι η βελτίωση στο ήδη τέλειο scrolling του πρώτου Sonic. Σε ορισμένες πίστες θα δείτε πάμπολλα παράλληλα επίπεδα scrolling στο background ενώ το foreground όπου κινείται ο ήρωάς μας έχει κίνηση προς 8 κατευθύνσεις, κάτι που δεν έχει ξαναγίνει σε κανένα παιχνίδι μέχρι στιγμής σε home μηχάνημα. Η ταχύτητα μάλιστα αυτού του foreground scrolling μπορεί να προκαλέσει ναυτία σε οποιονδήποτε παίξει για πρώτη φορά. Ισως τελικά δεν είναι τυχαία η προειδοποίηση της SEGA στην αρχή του manual σε όσους έχουν επιληπτικές κρίσεις να μην παίξουν το παιχνίδι! Μετά θα έβαζα το animation σαν κυριότερο στοιχείο του παιχνιδιού. Τα sprites είναι μεγάλα και πολύχρωμα και κάνουν πολλές κινήσεις χωρίς κανένα απολύτως πρόβλημα ταχύτητας. Ο ήρωάς μας είναι τέλειος όταν πετάγετε στον αέρα και περιστρέφεται ψευδοτρισδιάστατα με στυλ που θα το ζήλευε και ο καλύτερος ηλεκτρονικός Ninja.
Ο ήχος είναι απόλυτα καθαρός με πάμπολλα μουσικά κομμάτια ανάλογα με την πίστα και τα εφφέ ακούγονται ταυτόχρονα με τον χαμό. Εκείνο που ανεβάζει την δράση ακόμα ψηλότερα είναι ο συνδιασμός της μουσικής που παρακολουθεί αυτά που συμβαίνουν στην οθόνη και γίνεται πιο γρήγορη, πιο αγωνιώδης ή πιο επική ανάλογα με τα γεγονότα. Οι τελικοί κακοί -δηλαδή τα μηχανήματα του Robotnic- είναι πιο μεγάλοι και με περισσότερη κίνηση. Οσο για τα χρώματα θα πρέπει να τα δείτε για να πιστέψετε ότι είναι μόνο... 64. ΚΑΙ ΣΕ CD! Είναι το μεγάλο μυστικό αυτή τη στιγμή στο επιτελείο της SEGA στην Ιαπωνία. Το Sonic 2 θα κυκλοφορήσει και για το MEGA CD όπου θα είναι ακριβώς το ίδιο παιχνίδι αλλά με ενισχυμένο ήχο και μουσική, που μπορεί να προσφέρει το CD. Μαζί με αυτά θα υπάρχουν και μερικές αξεπέρστες στιγμές animation στις ενδιάμεσες οθόνες!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Χρειάζεστε ένα Mega Drive, έναν φίλο και ΤΟ cartridge. Βάλτε τον ήχο στο φουλ και... "τίποτα, τίποτα δεν μας σταματά, έχουμε τον Sonic με τον τσαμπουκά...

ΓΕΝΙΚΑ

Είμαι σίγουρος ότι η SEGA επιστράτευσε τους καλύτερους προγραμματιστές coin-op που διαθέτει για να κατασκευάσει ένα πρόγραμμα που ξεφεύγει από τα στενά όρια ενός platform και από όποιες επιδράσεις άλλων παιχνιδιών είχε το πρώτο μέρος για να καθιερωθεί σαν ένα κλασικό παιχνίδι, ίσως το καλύτερο action arcade platform παιχνίδι όλων των εποχών σε όλα τα μηχανήματα!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Αν έχετε SEGA χωρίς το Sonic 2... θα σας δω στην κόλαση...	
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΓΕΝΙΚΑ	**97**

CONSOLE REVIEW

HOUSE	VIRGIN
FORMAT	SEGA
TEST	GAME GEAR

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**





CHUCK ROCK

Ολοι θα θυμάστε βέβαια την επιτυχία του παιχνιδιού αυτού στα home μηχανήματα. Και πώς να μην γίνει επιτυχία με τα λαμπερά γραφικά του, τα περίεργα sprites, τον φοβερό ήρωα και τα εντυπωσιακά χρώματα. Ολα αυτά τα στοιχεία είμαι στην ευτυχή θέση να σας πω οτι έχουν διατηρηθεί και στην έκδοση για Game Gear αν και απουσιάζει η εντυπωσιακή εισαγωγή της Amiga. Ετσι ο πειναςμένος διαρκώς ήρωάς μας ξεχύνεται (αμά δείτε την φάτσα του μάλλον θα πείτε ότι σέρνεται παρα ξεχύνεται) να κατακτήσει τα προϊστορικά επίπεδα και να κορέσει την τεράστια πείνα του.

Ομως... όπως καταλαβαίνετε κάτι λείπει από αυτό το παιχνίδι! Μία γυναίκα! Είναι η σύζυγος του Chuck, η πεντάμορφη Οφελία που έχει απαχθεί και ο κοιλαράς ήρωάς μας πρέπει να την βρει.

Οπως καλά γνωρίζετε το παιχνίδι είναι τεράστιο και αυτό το χαρακτηριστικό έχει διατηρήσει και στην έκδοση του G.G. Σε πολλά σημεία οι πίστες δεν θυμίζουν εκείνες των home πολογιστών και αυτό είναι ακόμα καλύτερο αφού βρίσκεστε μπροστά σε ένα σχεδόν καινούριο πρόγραμμα. Ο καλύτερος τρόπος για να αναρρυχηθείτε στην επιτυχία είναι να προκαλέσετε έναν νυσταλαίο κόκκινο πτεροδάχτυλο που θα σας μεταφέρει πάνω από θαναττηφόρα αγγαθωτά φυτά ή να πηδήξετε πάνω σε πίδακες νερού που θα σας πάνε στην απέναντι όχθη. Ω ναι, τα θαύματα της φύσης είναι στην υπηρεσία του chuck, ποιός θα το περίμενε ποτέ κάτι τέτοιο. Ομως οι αντίπαλοι που έχουν τοποθετήσει στον δρόμο του οι προγραμ-ματιστές είναι ικανοί να εκνευρίσουν τον καθένα. Μικρές πέτρες που βγάζουν πόδια, βατραχάκια με τέλειο άλμα, νεκρο-μέδουσες (όταν τις δείτε θα καταλάβετε τί εννούμε) πουλάκια που βγαίνουν από τα αυγά τους, ξιφίες και άλλοι προϊστορικοί άνθρωποι που δεν σας βλέπουν με καλό μάτι. Το πρόγραμμα κέρδισε την εκτίμηση των απανταχού gamers με το χιούμορ του πάνω απ'όλα. Και αυτό το στοιχείο το έχει διατηρήσει κι εδώ.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ελάτε τώρα όλοι το ξέρουν πως έχετε κοιλίτσα! Ιδίως μετά τις γιορτές των Χριστουγέννων έχετε γίνει αγνώριστοι! Τί θα λέγατε για μία δίαιτα;

Το μεγάλο όπλο του Chuck για να επιζήσει είναι η κοιλιά του με την οποία καταφέρνει θανατηφόρα χτυπήματα στους εχθρούς του. Οι ήχοι που συνοδεύουν τη δράση είναι και αυτοί αστείοι και οι φάτσες των ηρώων ηλίθιες μέχρι γέλιου. Αν όμως μιλήσουμε για την σοβαρή πλευρά του προγράμματος θα δούμε την τέλεια ποιότητα των γραφικών, κυρίως των φανταστικών sprites που έχουν λεπτομέρια πολύ ανώτερη απ'ό,τι έχουμε συνηθίσει μέχρι στιγμής σε handheald μηχανήματα με άψογη λεπτομέρια. Στην οθόνη μπορούν να κινούνται πολλά ταυτοχρονα όντα χωρίς αυτό να επιρρεάζει καθόλου την ταχύτητα και το θαυμάσιο 8 κατευθύνσεων scrolling.

Οπως πάντα στο τέλος κάθε επιπέδου σας περιμένει ένας μεγάλος κακός που δεν ξεφεύγει από το γενικό κλίόμα του παιχνιδιού. Για παράδειγμα ο μεγάλος τρικεράτοπας αν δεν καταφέρει να σας σκοτώσει από τα γέλια θα προσπαθήσει να σας ποδοπατήσει. και για όσους πιστεύουν οτι το πρόγραμμα είναι δύσκολο (και έχουν δίκιο ασφαλώς) υπάρχει ένα σύστημα με paswords.

ΓΕΝΙΚΑ

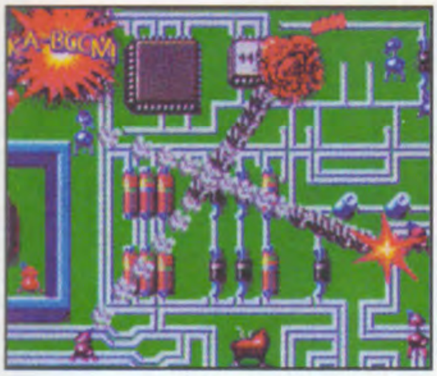
Μεγαλείο! Ούτε θα φανταζόμουν ποτέ ότι το G.G. είναι ικανό να δεχτεί ένα τέτοιο παιχνίδι με τέτοια ποιότητα. Τα πάντα έχουν διατηρήσει την λάμψη τους, την σωστή δόση δυσκολίας και όλο το μέγεθος ενός πολύ καλού platform παιχνιδιού. Αν δεν σας άρχιζε και από την αρχή όποτε χάνετε μια ζωή.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενα παιχνίδι με "χοντρό" γέλιο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	**89**





GAME REVIEW

HOUSE	OCEAN, MAXIS
FORMAT	AMIGA, ST, MAC
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

ROBOSPORT

Να κάτι πραγματικά δύσκολο για review. Ενα παιχνίδι που δεν μπορεί να περιγραφεί διαφορετικά παρά μόνο σαν ένα -κρατηθείτε- "computerised battle-strategy simulation game"! Είναι ο συνδιασμός ενός πολύπλοκου στρατηγικού παιχνιδιού και ενός shoot'em up, ενός γενικευμένου πολέμου με ρομπότ όπου εσείς ελέγχετε ένα μέρος της δράσης και τα υπόλοιπα γίνονται από μόνα τους.

Οπως θα έπρεπε να είχατε καταλάβει το πρόγραμμα είναι κατασκευασμένο από την Maxis, την αθόρυβη εταιρία θαύμα που μας έχει δώσει το Sim Ant, το Sim Earth κτλ. Οπότε μαντεύετε σε ποιο στυλ είναι φτιαγμένο το πρόγραμμα αυτό. Ομάδες από ρομπότ μάχονται μεταξύ τους σε πέντε διαφορετικά "αγωνίσματα": Survival, Capture the Flag, Hostage, Treasure Hunt και baseball. Οι ομάδες αυτές μπορούν να ελέγχονται από άνθρωπο παίκτη ή από τον υπολογιστή. Υπάρχουν επίσης τρία επίπεδα παιχνιδιού: Setup, Edit και Movie. Στο Setup Mode μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε έναν τεράστιο αριθμό (περίπου 2100) από έτοιμες μάχες ή να προσαρμόσετε το παιχνίδι στις δικές σας επιλογές φτιάχνοντας τον χώρο της μάχης, κατασκευάζοντας τις ομάδες, επιλέγοντας το αγώνισμα, αυτά! Το Edit Mode σας επιτρέπει να προγραμματίσετε την δράση της κάθε ομάδας ξεχωριστά για ορισμένο χρονικό διάστημα (10-15 δευτερόλεπτα συνήθως). Ολες αυτές οι κινήσεις μαζί γίνονται αυτό που στο παιχνίδι ονομάζεται Movie. Και αυτό το Movie Mode σας επιτρέπει να ξαναπαίξετε τις κινήσεις από άλλη οπτική γωνία, να δείτε τις ζημιές που έχετε πάθει και να σχεδιάσετε τις επόμενες κινήσεις σας. Είναι ένα σύστημα που πρέπει να παίξετε για να καταλάβετε.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Η ρομποτική δεν είναι ό,τι πιο εύκολο υπάρχει. Αν δεν τα καταφέρετε σε αυτόν τον τομέα, μπορείτε να ακούσετε We are the Robots των Kraftwork.

Ευτυχώς ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ απλός. Δεν θα χρειαστεί να μάθετε assembly ή να κάνετε debagging για να προγραμματίσετε τα ρομπότ σας. Ολα τα εικονίδια που χρειάζεστε βρίσκονται μπροστά σας και με το mouse στέλνετε το ρομπότ σας να πάει σε κάποιο μέρος ή του δίνετε την διαταγή να επιτεθεί κτλ. Φυσικά μπορείτε να παίξετε και από το πληκτρολόγιο (να μην ξεχνάμε ότι το παιχνίδι εκτός από την Amiga έχει την ευτυχία να κυκλοφορεί και σε PC για Windows αλλά και για Macintosh). Τον χώρο το παιχνιδιού τον βλέπετε από πάνω, περίπου όπως και στα υπόλοιπα παιχνίδια της εταιρίας με κάποια γωνία και τα περισσότερα πράγματα είναι μάλλον λειτουργικά παρά διακρίνονται για τα εντυπωσιακά τους γραφικά. Τα ρομπότ μοιάζουν και αυτά με έντομα καθώς αποτελούνται από κυριο σώμα και διάφορα πόδια πάνω στα οποία μετακινούνται και εσείς έχετε το δικαίωμα από το παιχνιδι να ρίχνετε μία ματιά και στο αντίπαλο στρατόπεδο, για να ξέρετε τί σας περιμένει.

Τα ρομπότ όταν προγραμματίζονται μην περιμένετε να κάνουν τρομερά πράγματα αλλά μπορούν απλώς να κινούνται, να πυροβολούν και να περιμένουν. Ολα αυτά βέβαια την κατάλληλη στιγμή είναι αρκετά για να κερδίσετε. Ενα από τα σημαντικότερα στοιχεία του παιχνιδιού είναι ότι υποστηρίζει περισσότερα από ένα computer να παίζουν ταυτόχρονα, όπως και περισσότερους από έναν ανθρώπους παίκτες.

ΓΕΝΙΚΑ

Λιγότερο πολύπλοκο από το Sim Earth και πολύ λιγότερο πρωτότυπο από το Sim Ant, το Robosport (που έντεχνα δεν έχει καν τον τιτλο του Sim στο ονομά του) είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι, για όποιον θέλει να ασχοληθεί με κάτι διαφορετικό. Ενα πρόγραμμα που το κρίναμε αυστηρά πάντοτε σε σχέση με τους προγόνους του.



83%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Είναι συμπαθητικά τα ρομπότ, δεν είναι;

ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΓΕΝΙΚΑ	**82**

SUPER TETRIS

GAME REVIEW



HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ **Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ**



Super Tetris, ή στην απλή ελληνική Tetris No 1.048.576 και κάτι παραπάνω. Οταν πριν 4-5 χρόνια ο νεαρός (τότε) μαθηματικός που ακούει στο όνομα Alexey Pajitnov δημιούργησε το Tetris, πιστέυω ότι δεν ήξερε το πόσο θα βοηθούσε στην αλλαγή του κόσμου. Γιατί είτε το θέλετε είτε όχι, το Tetris είναι το παιχνίδι που έκανε το μεγαλύτερο ντόρο μετά το Space Invaders και το Breakout (και αφήστε τον αγαπητό αρχισυντάκτη να φωνάζει ότι ο Sonic τα ξεπερνάει όλα).

Οπως και να το κάνουμε, το Tetris έχει περάσει από σαράντα κύματα ή καλύτερα από σαράντα διασκευές και εκατοντάδες εκδόσεις. Εχουν βγει εκδόσεις του Tetris από δεκάδες εταιρείες, έχει κυκλοφορήσει σε public domain και σε shareware, ο κώδικάς του έχει δημοσιευτεί σε περιοδικά, έχει περισσότερους απογόνους από τον Αδάμ και την Εύα (βλέπε Columns, Welltris, Twintris, 3D-Tetris κλπ), και τέλος έχει κατακλύσει τις αίθουσες των ηλεκτρονικών, βάζοντας φωτιά σε μικρούς και μεγάλους παίχτες παγκοσμίως. Αυτή τη φορά η πασίγνωστη πλέον Spectrum Holobyte μέσω της Microprose, μας έφερε μια καινούργια έκδοση του παιχνιδιού, η οποία τουλάχιστον έχει να παρουσιάσει κάτι καινούργιο (επιτέλους). Η έκδοση αυτή, δεν είναι τίποτα παραπάνω από ένα απλό Tetris

- μην περιμένετε τίποτα ξεχωριστό (ούτως ή άλλως, μόνο το Columns μας είχε παρουσιάσει κάτι διαφορετικό). Μόνο που τώρα δεν χρειάζεται να συμπληρώσετε ένα αριθμό γραμμών με τους παλιούς απλούς τρόπους που ξέρατε. Τώρα, πρέπει να καθαρίσετε τη μισή οθόνη από τις ήδη υπάρχουσες μισοτελειωμένες γραμμές, και να εμφανίσετε μια εικόνα, η οποία συμπληρώνει και την πίστα. Για να το επιτύχετε αυτό, έχετε στη διάθεσή σας έναν προκαθορισμένο αριθμό κομματιών, με τα οποία πρέπει να συμπληρώσετε τις γραμμές σας. Επίσης, έχετε στη διάθεσή σας και ένα αριθμό - ακαθόριστο αυτή τη φορά - από bonus τουβλάκια τα οποία κάνουν διάφορα "καλά".

Για παράδειγμα εξαφανίζουν μια ολόκληρη γραμμή συντομεύοντας έτσι το έργο σας, ή προσθέτουν 5 ή 10 κομμάτια σε αυτά που σας απομένουν για να τελειώσετε την πίστα, ή αναγκάζουν το επόμενο κομμάτι να έχει την καθορισμένη του μορφή, αλλά να αποτελείται από βόμβες με τις οποίες μπορείτε να καθαρίσετε μερικά τουβλάκια που είναι σε λάθος σημείο, ή διάφορα άλλα πράγματα...

Το ενδιαφέρον είναι όταν συμπληρώνετε μια ή περισσότερες γραμμές, όπου μόλις εξαφανίζεται η γραμμή, εμφανίζονται παραλληλόγραμμα που αποτελούνται από βόμβες, και αρχίζουν και αυτά να πέφτουν. Αυτά λοιπόν τα παραλληλόγραμμα, μπορείτε άνετα να τα περιστρέψετε, να τα μετακινήσετε και τέλος να τα ρίξετε πάνω στα τουβλάκια σας, τα οποία όμως θα καταστραφούν. Αυτό είναι και καλό και κακό. Καλό είναι γιατί έχετε τη δυνατότητα να διορθώσετε ένα λάθος που κάνατε, και να συνεχίσετε χωρίς να έχει συμβεί τίποτα, ή απλά να ξεφορτωθείτε κάποια τουβλάκια που σας εμποδίζουν. Κακό όμως είναι γιατί εκεί που τα έχετε ετοιμάσει όλα και περιμένετε να έρθει το επόμενο τουβλάκι σας για να συμπληρώσετε 2-3 γραμμές, εμφανίζονται οι μπομπίτσες και δεν έχετε που να τις βάλετε για να τις ξεφορτωθείτε, με άμεση συνέπεια να πρέπει να χαλάσετε αυτά που έχετε φτιάξει. Και καλά αν το μικρό κομμάτι με τις δύο μπομπίτσες, αλλά αν είναι το μεγάλο με τις δώδεκα τι γίνεται; Και μην ξεχνάτε ότι ο αριθμών των βομβών που θα υπάρχουν στο κομμάτι που θα πέσει εξαρτάται από τον αριθμό των γραμμών που είχατε συμπληρώσει προηγουμένως. Ο χαμός όμως δεν γίνεται με τις μπομπίτσες, αλλά όταν επιλέξετε δύο παίχτες. Εκεί παίζουν και οι δύο παίχτες είτε σαν ομάδα, είτε σας αντίπαλοι. Και οι δύο παίχτες παίζουν στην ίδια πίστα, με αποτέλεσμα να γίνεται "Ο" χαμός, αφού μπερδεύονται τα κομμάτια, τρώτε με τις μπόμπες σας το τουβλάκι που με αγωνία, ιδρώτα και αίμα ετοιμάζεται ο "δίπλα" να βάλει στην τρύπα για να συμπληρώσει το κενό που του απομένει και άλλα πολλά.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Super Tetris, είναι μάλλον παραπάνω από αυτό που του χρειάζεται, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι άσχημα. Αντίθετα, προσθέτουν μια πιο ευχάριστη νότα στο παιχνίδι που σε τελική ανάλυση είναι γεμάτο από τουβλάκια διαφόρων χρωμάτων, πράγμα καθόλου διασκεδαστικό.

Τα Digitized γραφικά που αποτελούν τις background οθόνες, έχουν ωραία χρώματα, και θέματα από το τσίρκο της Μόσχας (και όχι του USER). Η "πίστα" είναι στα αριστερά της οθόνης, περικυκλωμένη από τις ενδείξεις του σκορ, του επόμενου κομματιού, και του πόσο έχετε προχωρήσει την εικόνα. Επίσης πρέπει να πούμε ότι είναι χωρισμένη στα δύο - το πάνω μισό έχει άσπρο φόντο και είναι το κομμάτι όπου παίζεται το κυρίως μέρος του παιχνιδιού, και το κάτω μισό είναι αυτό που έχει τα τουβλάκια που εμποδίζουν την εικόνα να εμφανιστεί και που εσείς πρέπει να εξαφανίσετε. Οσο για τον ήχο, τα πράγματα δεν είναι ίσως τόσο ευχάριστα, αφού αν και κάθε πίστα έχει δικιά της μουσική, αυτή σταματάει μετά από λίγη ώρα και το μόνο που απομένει είναι οι ξεροί ήχοι που κάνουν τα τουβλάκια καθώς πέφτουν - ακόμα και με κάρτα ήχου.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Προσπαθείστε να ξεχάσετε το πόσες φορές έχετε παίξει Tetris στο παρελθόν, μήπως και καταφέρετε να το δείτε με καλύτερο μάτι και χέρι.





ΓΕΝΙΚΑ

Μια ενδιαφέρουσα παραλλαγή (ή μάλλον συνέχεια) του ταλαιπωρημένου πια Tetris, η οποία μάλλον θα σας κρατήσει συντροφιά περισσότερο από όλες τις άλλες μορφές του, ιδίως όταν παίζουν δύο παίχτες ταυτόχρονα. Δεν ξέρω κατά πόσο στην εποχή μας βέβαια έχετε διάθεση να παίξετε.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

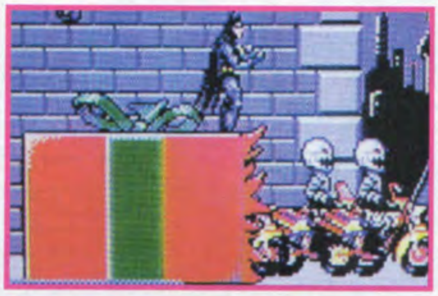
Ετοιμαστείτε να τσακίσετε τον αντίπαλό σας, στα γρήγορα.

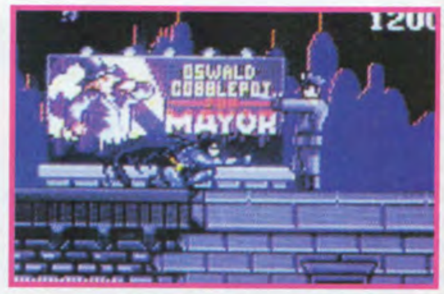
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

CONSOLE REVIEW

HOUSE	ATARI
FORMAT	LYNX
TEST	ATARI LYNX

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**





BATMAN RETURNS

Όπως βλέπετε αυτό το μήνα έχουμε το συγκριτικό τεστ ανάμεσα στο Batman του Game Gear και του Lynx. Η υπόθεση είναι η ίδια που διαβάζετε και στην διπλανή σελίδα με τον Πιγκουίνο και την Catwoman να τρομοκρατούν με την εγκληματική τους ιδιοφυία την πόλη του Gotham. Εδώ το πρόγραμμα έχει ένα επίπεδο λιγότερο από του Game Gear αλλά είναι μεγαλύτερο, με πολύ περισσότερους κακούς και η κυριότερη διαφορά, μιλάμε για ένα beat'em up όπου ο ήρωάς μας δεν μπορεί να κάνει τίποτε άλλο από το να ρίχνει γροθιές και να χτυπάει τους αντιπάλους του με το Batrag από απόσταση. Δεν διαθέτει κάποιο σχοινί για να κρεμιέται από ταράτσες, αλλά αυτό μάλλον δεν χρειάζεται έτσι κι αλλιώς καθώς δεν υπάρχουν μέρη για να πιαστεί μέσα στην οθόνη που σκρολλάρει από τα αριστερά προς τα δεξιά. Του αρκούν απλώς τα άλματα με τα οποία πηδάει πάνω από τους αντιπάλους του ή ανεβαίνει πάνω σε κάποιες πλατφόρμες. Ας δούμε τα επίπεδα αναλυτικά:

Επίπεδο 1: The Red triangle Circus Gang Η συμμορία του Πιγκουίνου έχει απαγάγει την πριγγίπισα του πάγου και καταστρέφει το πνεύμα των Χριστουγένων. Οι αντίπαλοί του είναι όλοι σα να έχουν βγει από κάποιο τσίρκο, Ηλίθιοι χοντροί, φουσκωμένιοι σκελετοί που σας πετάνε βόμβες καθώς και άλλοι τρέχουν με μοτοσυκλέτες που το παραμικρό τους άγγιγμα σας στερεί ενέργεια. Αν περάσετε όλο το επίπεδο θα φτάσετε στον μεγάλο κακό που είναι ο ίδιος τελικός του πέμπτου επιπέδου στο παιχνίδι του Game Gear αλλά εδώ είναι ένα πολύ μεγαλύτερο, γρηγορότερο, καλύτερο sprite.

Επίπεδο 2: Batman Confronts Authorities Ο πιγκουίνος έχει πείσει τις αρχές ότι ο Batman δολοφόνησε την πριγκίπισσα του πάγου και όλοι τώρα έχουν ανεβεί και τον κυνηγούν στις ταράτσες των σπιτιών. Εντωμεταξύ αυτός πρέπει να καταδιώξει την catwoman από στέγη σε στέγη όπου θα διαπιστώσετε το λάθος του παιχνιδιού που σας δίνει μόνο μία ζωή και αν πέσετε από καμιά ταράτσα θα βρεθείτε στην αρχή του πρώτου επιπέδου και χωρίς δυνατότητα continue. Θα πρέπει για να περάσει στο επόμενο επίπεδο να νικήσει την ταχύτατη "γατένια" ύπαρξη.

Επίπεδο 3: Beneath Gotham City Κάτι που δε παρέλειψε ούτε η έκδοση του Game gear είναι οι υπόνομοι της πόλης γεμάτοι από μικρά πουλιά που εκτοξεύουν πυραύλους εναντίον σας. Ταυτόχρονα γίνεστε μάρτυρες οικολογικής καταστροφής καθώς οι υπόνομοι έχουν γίνει κέντρο υποδοχής τοξικών αποβλήτων και κάθε πτώση σας εκεί μέσα σας στερεί την μοναδική σας ζωή. Φτάστέ στο αρχηγείο των κακών και εκεί θα πρέπει να παίξετε μεγάλη μπάλλα. Το πρόγραμμα τελειώνει στον Αρκτικό κόσμο στο κάστρο του πιγκουίνου όπου πρέπει να καταστρέψετε μία ειδική μηχανή και να σώσετε έναν πολυεκατομμυριούχο και να νικήσετε τον κακό για πάντα. Σε όλο το παιχνίδι μπορείτε να μαζεύετε κάποια σύμβολα που αυξάνουν την δύναμή σας και σας δίνουν batrags.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Διαβάστε προσεκτικά και το review στο Game Gear και αποφασίστε σε ποιο μηχάνημα είναι καλύτερο το πρόγραμμα. Δείτε λίγο και την ταινία.

ΓΕΝΙΚΑ

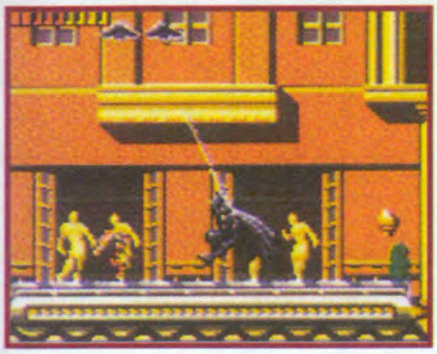
Καλύτερο από την έκδοση για το Game Gear αλλά μόνο στον τεχνικό τομέα. Στο gameplay είναι μονότονο, αποτυγχάνει σε κάθε arcade adventure έξαρση, αλλά κυρίως πολύ δύσκολο χωρίς λόγο. Σας αδικεί όταν πρέπει να γυρίσετε στο πρώτο επίπεδο αν χάσετε... στο τρίτο. Ο ήχος είναι σαφώς ανώτερος του Game Gear όπως και τα sprites.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μπορούσε να ήταν πολύ-πολύ καλύτερο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	67
ΓΕΝΙΚΑ	**73**





CONSOLE REVIEW

HOUSE	SEGA
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	GAME GEAR

ΤΟΥ	Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

BATMAN RETURNS

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα 5 επιπέδων όπου μπορείτε να φτάσετε στο πέμπτο και τελευταίο μέσα από 2 διαφορετικούς δρόμους στο κάθε προηγούμενο επίπεδο. Βέβαια οι παραλλαγές μοιάζουν πολύ με το πρωτότυπο και έτσι δεν θα καταλάβετε και μεγάλη διαφορά. Αντικειμενικά το παιχνίδι είναι εξευτελιστικά εύκολο στο Easy mode και θα τελειώσετε τα πρώτα τέσσερα επίπεδα μέσα σε μισή ωρίτσα ενώ το τελευταίο είναι μεγαλύτερο από τα προηγούμενα, για καλούς gamers αλλά ο τελικός κακός του είναι εκνευριστικά δύσκολος. Και αυτό κατεβάζει την ποιότητα του gameplay αφού μπορεί πολύ εύκολα να σας εκνευρίσει.

Ομως... όταν περάστε ένα επίπεδο και χάσετε όλες σας τις ζωές το πρόγραμμα θα σας δώσει άπειρα continues ρωτώντας σας αν θελετε να συνεχίσετε από την αρχή του επιπέδου αυτού ή να πάτε στην αρχή του παιχνιδιού ξανά. Φυσικά θα απαντήσετε YES και θα παίξετε αυτό το επίπεδο. Για να έχετε την τύχη να τελειώσετε ένα επίπεδο, εκτός από τους ποικίλους κακούς που σας περιμένουν σε κάθε γωνία με διαφορετικές δυνάμεις (μαχαίρια, βόμβες, πυραύλους, καράτε) υπάρχουν οι μεγάλοι τελικοί. Ο πρώτος είναι ένας χο-ντρός μεθύστακας που θα σας θυμίσει τον πρώτο τελικό κακό του Dragon Ninja, ναι καλά το καταλάβατε σας ρίχνει φωτιά από το στόμα του και η μόνη κατάλληλη στιγμή να τον χτυπήσετε είναι όταν πίνει από το μπουκάλι.

Η δεύτερη αντίπαλος είναι η Catwoman

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Το Batman Returns στους κινηματογράφους σας περιμένει. Εσείς μπορείτε να το περιμένετε στο Video σας αλλά η νέα μας στήλη για τον κινηματογράφο δεν περιμένει!

αυτοπροσώπως, που είναι πολύ γρήγορη και ευκίνητη αλλά και πολύ αδύναμη στο επίπεδο αυτό. Μετά είναι ένας τεράστιος γαλάζιος γίγαντας, το εντυπωσιακότερο sprite του παιχνιδιού με πολλές υπερ-δυναμέις αλλά ευτυχώς αν έχετε την σω-στή τοποθέτηση τον εξευτελίζετε εύκολα. Μετά είναι πάλι η Catwoman, πιο γρήγορη παρά ποτέ και πιο δυνατή, θα σας βγάλει το λάδι για να την περάσετε.

Τέλος θα φτάσετε στον ίδιο τον Πιγκουίνο που στην αρχή σας ρίχνει νάρκες ενώ πετάει με την ομπρέλλα του, μετά σας χτυπάει με μπαστούνια (!) και τέλος έρχεται με μία ηλίθια τεράστια μηχανοκίνητη πάπια που πετάει πυραύλους! Μα καλά δεν έχουν έλεος αυτοί οι προγραμματιστές! Και το παιχνίδι τελειώνει...

Αν είναι να θαυμάσουμε κάτι στο πρόγραμμα αυτό είναι πρώτα απ'όλα τα spri-tes του. Εχουν καταπληκτικό animation αλλά και λεπτομέρια, ενώ μερικά είναι και τεράστια. Ο χειρισμός είναι φανταστικός αλλά μερικές φορές απαιτείται απόλυτη ακρίβεια. Ο ήρωάς μας είναι εξοπλισμένος με ένα batμπουμερνγκ και το το σχοινί με το οποίο ανεβαίνει πάνω σε πλατφόρμες. Βέβαια δεν είναι τόσο καλός όσο ο Spiderman αλλά με λίγη τύχη θα καταφέρει να φτάσει μέχρι το τέλος της πίστας. Θα τον βοηθήσει κάπως και το Batmobile που εί-ναι το special όπλο που μπορεί να επικαλεστεί ελάχιστες φορές μόνο και θα γεμίσει την οθόνη με υπέροχα γραφικά και κίνηση.

Γενικά τα χρώματα είναι πολύ καλά και τα backgrounds συμπαγή και δεν υστερεί ούτεσ τον ήχο. Κρίμα που είναι τόσο λίγο από άποψης gameplay.

ΓΕΝΙΚΑ

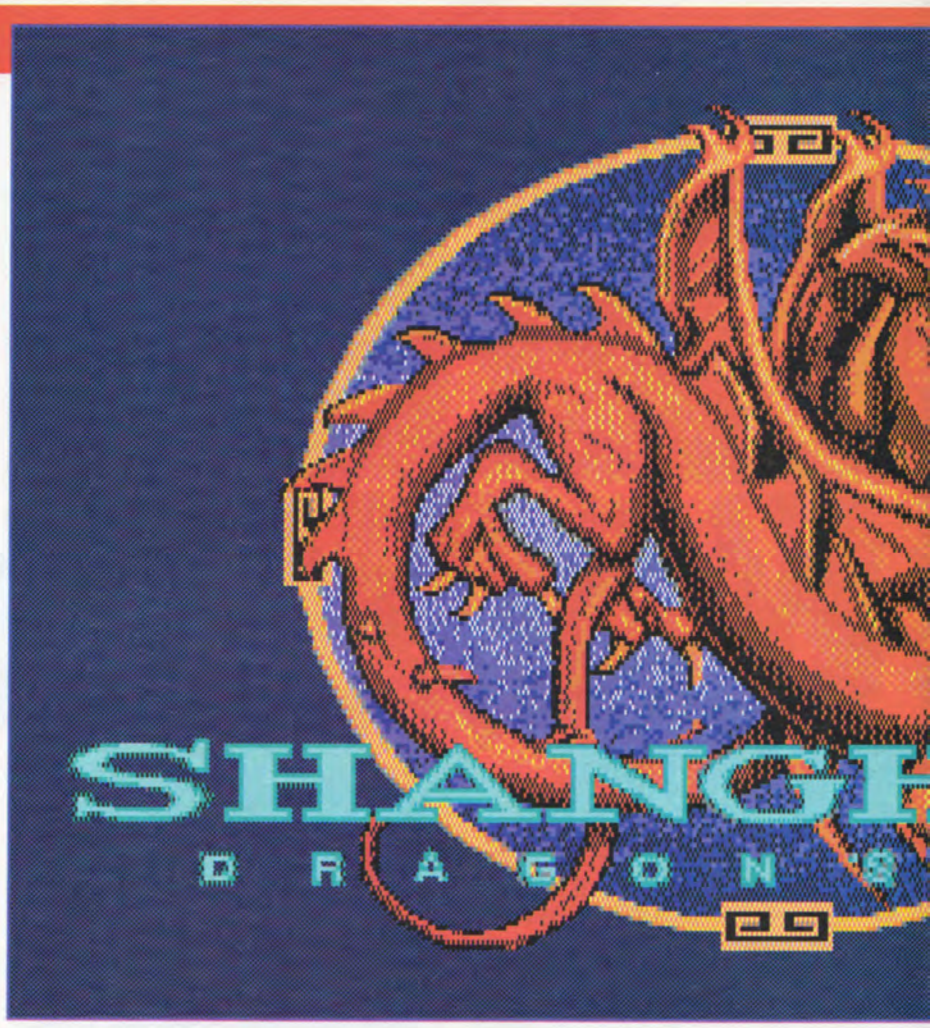
Αν δεν είσαστε φανατικός του ήρωα δεν βλέπω κάποιο λόγο για να αποκτήσετε το παιχνίδι. Υπάρχουν πολύ καλύτερα και δεν θα μπορούσα να το περιγράψω αλλιώς παρά μόνο σαν μια μικρή, περιορισμένη και βιαστική περικοπή του GG Shinobi (αν και πάλι ακούγεται καλύτερο απ'ό,τι ήθελα να το περιγράψω!).



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Είναι μικρό μαύρο και τρώει πιγκουίνους. Αποφύγετέ το.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	56
ΓΕΝΙΚΑ	**67**

GAME REVIEW

SHANGAI 2



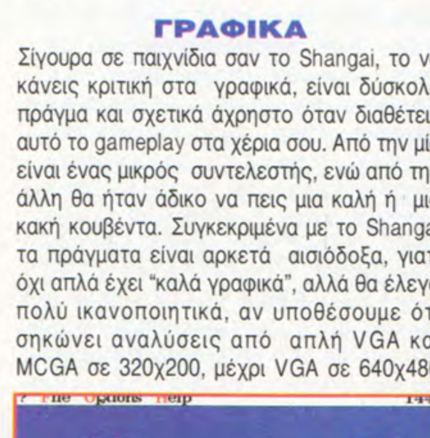
HOUSE	ACTIVISION
FORMAT	AMIGA, PC, ATARI
TEST	386/40+Sound Blaster Pro+VGA

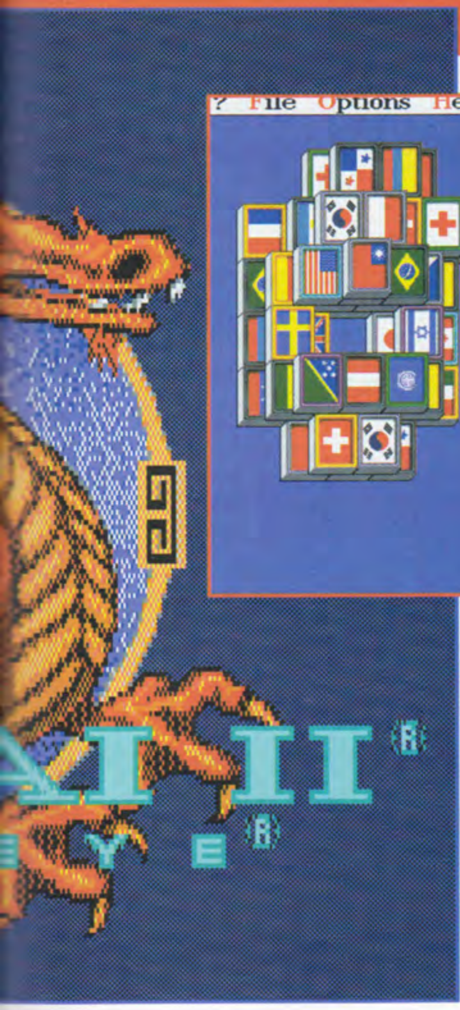
ΤΟΥ Μ. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ

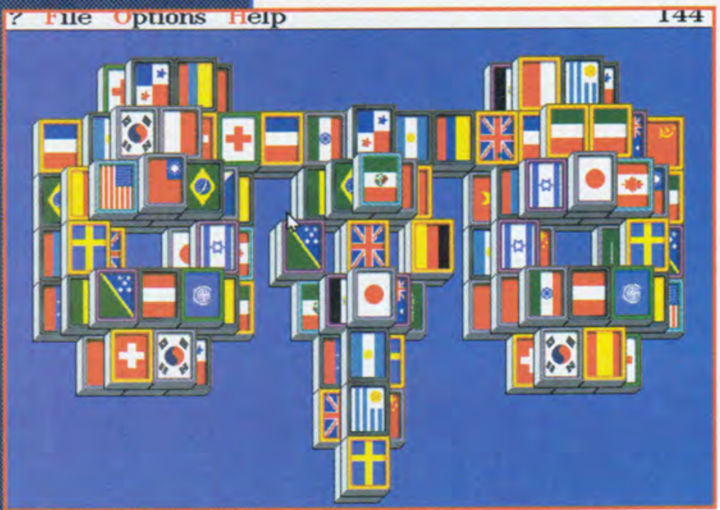
Κάποτε, πολύ μακρυά, κάπου στην Απω Ανατολή, στην Κίνα υπήρχε ένα παράξενο παιχνίδι το οποίο παιζόταν με κάποια κοκκάλινα τουβλάκια τα οποία είχαν πολλά σχέδια επάνω τους και εσείς θα έπρεπε να βρείτε το ταίρι τους και να τα βγάλετε από το τραπέζι. Το παιχνίδι αυτό, το είδαν κάποιοι προγραμματιστές, τους άρεσε και αποφάσισαν να το κάνουν παιχνίδι. Δεν μπορώ να πω ότι δυσκολεύτηκαν, αφού απαιτούσε πολύ λιγότερα πράγματα από άλλα παιχνίδια. Το μόνο που το έκανε να διαφέρει ήταν η πρωτοτυπία και η αντοχή του. Ναι είναι αλήθεια, το παιχνίδι αυτό μόλις κυκλοφόρησε δημιούργησε αρκετό πανικό μιας και ήταν τρομερή επιτυχία για το είδος του την εποχή που βγήκε. Και αν σκεφτείτε μάλιστα ότι την τρομερή του επιτυχία την γνώρισε πρώτα απ'όλα τα μηχανήματα, στα ηλεκτρονικά τότε καταλαβαίνετε τι έγινε όταν το "μυρίστηκαν" οι κάπως πιο προχωρημένοι χρήστες των home μηχανών. Ετσι λοιπόν μετά από καιρό οι προγραμματιστές σκέφτηκαν ότι όταν ένα παιχνίδι σαν το Shangai γίνεται επιτυχία, πρέπει οπωσδήποτε να έχει και συνέχεια για να αποκτήσει ακόμα μεγαλύτερη δημοσιότητα. Γι'αυτό λοιπόν δεν έχασαν χρόνο και μετά από καιρό το Shangai 2 είναι στα χέρια μας για ακόμα περισσότερες ώρες ευχάριστου παιχνιδιού. Τι περιμένετε λοιπόν;

ΓΡΑΦΙΚΑ

Σίγουρα σε παιχνίδια σαν το Shangai, το να κάνεις κριτική στα γραφικά, είναι δύσκολο πράγμα και σχετικά άχρηστο όταν διαθέτεις αυτό το gameplay στα χέρια σου. Από την μία είναι ένας μικρός συντελεστής, ενώ από την άλλη θα ήταν άδικο να πεις μια καλή ή μια κακή κουβέντα. Συγκεκριμένα με το Shangai τα πράγματα είναι αρκετά αισιόδοξα, γιατί όχι απλά έχει "καλά γραφικά", αλλά θα έλεγα πολύ ικανοποιητικά, αν υποθέσουμε ότι σηκώνει αναλύσεις από απλή VGA και MCGA σε 320x200, μέχρι VGA σε 640x480







με 16 χρώματα σε medium resolution σε συνδιασμό οτι πρόκειται για ένα πρόγραμμα που όπως και να το κάνουμε δεν είναι τίποτα παραπάνω από ένα puzzle game. Τώρα από άποψης "ποιότητας χρωμάτων" τα πράγματα είναι σχετικά σε καλά επίπεδα, αν εξαιρέσει κανέις ότι σε ορισμένα mode τα χρώματα μοιάζουν να είναι ξεθωριασμένα. Πάντως σε γενικές γραμμές θα μείνετε ευχαριστημένοι και δεν θα σκεφτείτε το γνωστό ρητό "Πω, πω πάλι έδωσα λεφτά για ένα παιχνίδι που θα μείνει στο ράφι" ή "Φτου, έπρεπε να είχα ακούσει τις συμβουλές του USER πριν το αγοράσω".

ΗΧΟΣ

Εδώ δυστυχώς δεν έχουμε να πούμε και πάρα πολλά πράγματα, αφού αν και το παιχνίδι υποστηρίζει από sound speaker και Adlib, μέχρι Sound Blaster και Roland, το μόνο πράγμα που θα ακούσετε είναι ένας αρκετά εκνευριστικός ήχος όταν θα βγάζετε δύο όμοια κομμάτια και ένας "σχετικά καλός" ήχος κάθε φορά που θα βγάζετε κάποια πίστα. Σίγουρα όμως θα ξέρετε και από μόνοι σας, ότι σε παιχνίδια του στυλ Shangai δεν χρειάζετε ούτε καλά γραφικά, ούτε καλό ήχο. Το μόνο που χρειάζεται είναι καλό gameplay και πρωτότυπες ιδέες. Τέλος θα ήθελα να προσθέσω ότι σε Sound Blaster ο βρυχυθμός του δράκου είναι αρκετά φυσικός, και δημιουργεί πολύ καλή ατμόσφαιρα σε όλο το παιχνίδι.

ΠΑΚΕΤΟ

Ανοίγοντας το πακέτο του Shangai, θα συναντήσετε πολύ λίγα πράγματα. Εκτός από ένα πολύ "μικρό" Manual που εξηγεί πολύ "λίγα πράγματα", θα συναντήσετε 4 δισκέτες 5.25 360Kb, και... αυτό ήταν. Βάζοντας την πρώτη δισκέτα στο Drive, θα βρείτε τα απαραίτητα αρχεία για το installation, και το .exe αρχείο που μπορεί να τρέξει το πρόγραμμα χωρίς εγκατάσταση. Αυτό πραγματικά είναι πολύ καλό, αφού τον τελευταίο καιρό σπάνια βγαίνουν παιχνίδια που να μην χρειάζονται σκληρό δίσκο, (πάρτε παράδειγμα από τα adventures και θα καταλάβετε τι ακριβώς εννοώ). Αν κρίνουμε πάντως αρκετά επιεικώς μπορούμε να πούμε ότι το πακέτο έρχεται με σχετικά καλές προδιαγραφές.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

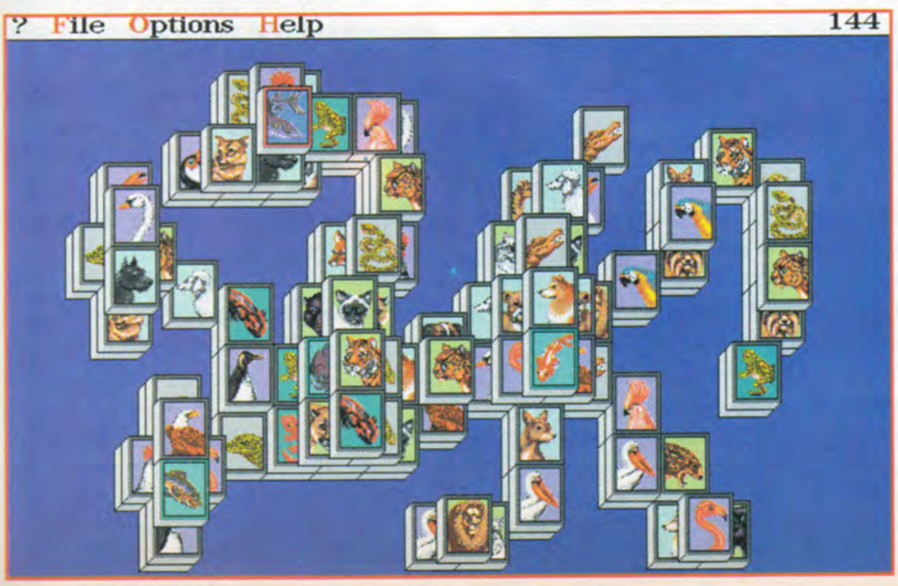
Προσπαθήστε να προμυθευτείτε το παλιό, αλλά καλό Shangai 1, για να μπείτε γρήγορα στο νόημα του παιχνιδιού. Είναι το κλασικό παιχνίδι.

EDITOR

Κάτι που σίγουρα θα πρέπει να αναφέρουμε είναι ο πάρα πολύ καλός editor που βρίσκεται μέσα στο πρόγραμμα και επιστρέπει στον χρήστη να φτιάχνει δικές του πίστες. Αυτό σε μερικούς χρήστες ίσως να μην φανεί και τόσο χρήσιμο, αφού το παιχνίδι περιλαμβάνει αρκετές σε αριθμό πίστες (μερικές από αυτές πραγματικά πολύ πρωτότυπες αλλά και δύσκολες), που θα κάνουν τον οποιονδήποτε να μείνει με ανοιχτό το στόμα. Φυσικά για αυτούς που τους αρέσει η εξερεύνηση μπορούν να φτιάξουν ότι δεν μπορούν να φανταστούν οι υπόλοιποι και να το σώσουν φυσικά για να μπορέσουν να παίξουν οποιαδήποτε στιγμή θέλουν την δημιουργία τους. Οπως σε όλα τα puzzle games ο editor χρειάζεται αρκετή προσοχή από αυτόν που τον χρησιμοποιεί ωστε το τελικό αποτέλεσμα του επιπέδου να "βγαίνει" και όχι να παιδεύεται άδικα ο παίκτης.

ΓΕΝΙΚΑ

Σχετικά καλό παιχνίδι. Οπωσδήποτε πολύ καλύτερο από τον προκατοχό του, έχει να προσφέρει αρκετά για τον χρήστη που είναι ήδη προετοιμασμένος από το Shangai, αλλά και για τον χρήστη που δεν έχει εξοικειωθεί αρκετά με τον χώρο των puzzle games. Ο,τι και να παίζετε νομίζω οτι χρειάζεται στην συλλογή σας.





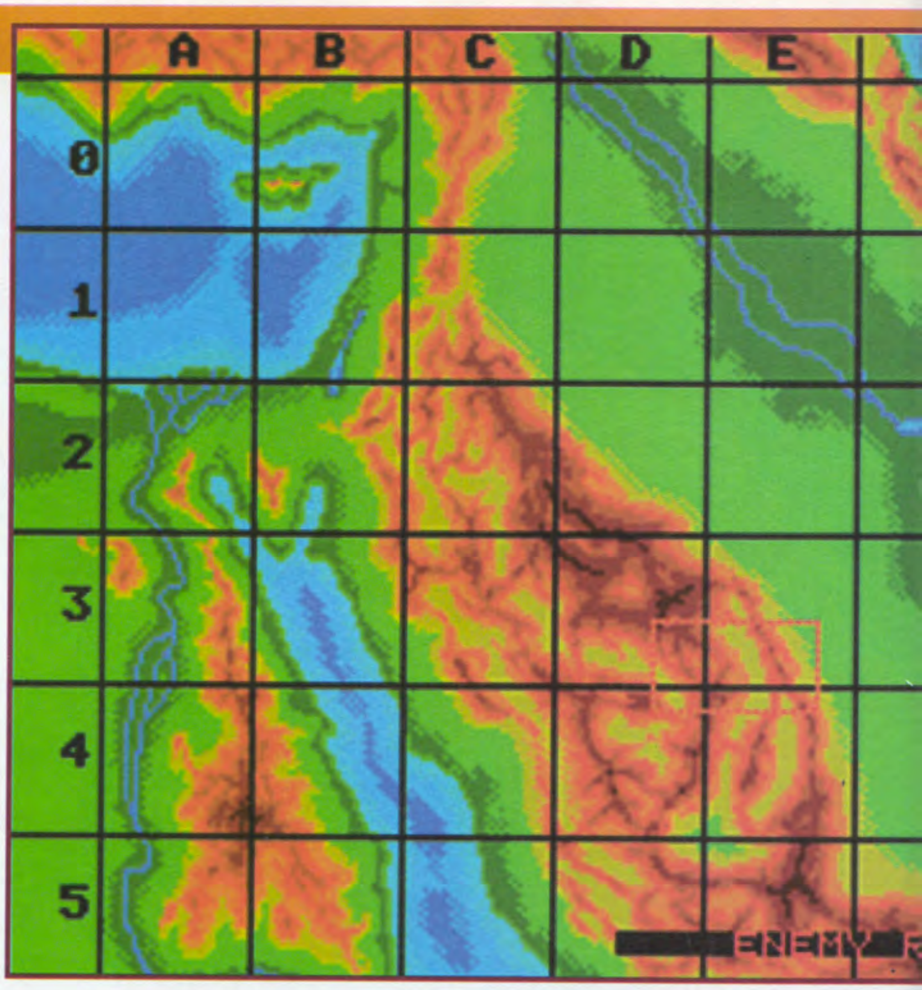
ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Δεν χρειάζονται πολλά λόγια για ένα τέτοιο πρόγραμμα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	59
ΗΧΟΣ	45
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΓΕΝΙΚΑ	**92**

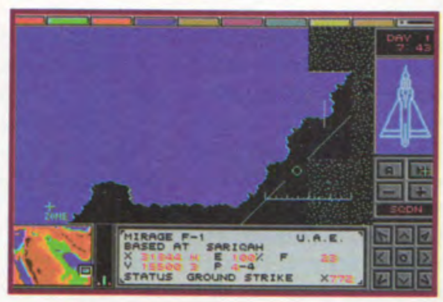
GAME REVIEW

FIGHTER COMMAND



HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	PC

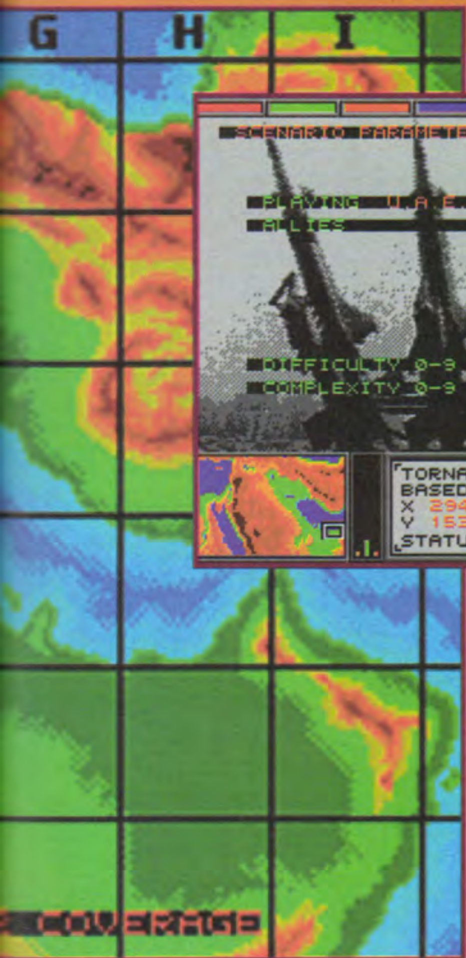
ΤΟΥ Χ. ΚΛΑΔΗ



Ακόμα ένα παιχνίδι στρατηγικής από την IMPRESSIONS, το οποίο σας τοποθετεί στην διοίκηση της πολεμικής αεροπορίας ενός από τα κράτη της Μέσης Ανατολής και του Περσικού κόλπου, όπου θα πρέπει με τους κατάλληλους χειρισμούς να χαρίσετε τη νίκη στη χώρα σας σε βάρος των αντίπαλων δυνάμεων. Για να το κατορθώσετε αυτό, θα πρέπει πρώτα να οργανώσετε την άμυνα σας και αργότερα να εξαπολύσετε επιθέσεις σε στρατηγικούς στόχους και βάσεις, έτσι ώστε ή να εξαλείψετε την άμυνα του εχθρού, είτε να τους επιτείθεστε συχνά καταστρέφοντας ζωτικής σημασίας στόχους, ώστε να τους αναγκάσετε να παραδωθούν μόνοι τους.

Το παιχνίδι έχει 28 διαφορετικά σενάρια πολέμων όπου το καθένα από αυτά έχει διαφορετικό βαθμό δυσκολίας και πολυπλοκότητας και πολλά από αυτά βασίζονται σε γνωστούς πολέμους, όπως αυτός μεταξύ Ιράν - Ιράκ, ο πόλεμος του κόλπου του 1991 και πολλά άλλα μη ιστορικά σενάρια. Το παιχνίδι εξελίσσεται μπροστά σε ένα χάρτη, ο οποίος είτε είναι στρατηγικός, είτε χάρτης που σας δίνουν τα ραντάρ σας, είτε χάρτης τον οποίο λαμβάνετε με δορυφορική λήψη. Πάνω σε αυτούς τους χάρτες θα καθορίζετε και τις πορείες του σμήνους που θα εκτελέσει κάποια αποστολή.

Εχετε στη διάθεση σας μια αρκετά μεγάλη γκάμα διαφορετικών αεροσκαφών και πυραύλων, από τα οποία το καθένα είναι ιδανικό για διαφορετική αποστολή, έτσι π.χ θα στέλνατε βομ-





- βαρδιστικά για μία επιδρομή πάνω από κάποια πόλη, καταδιωκτικά για μία εναέρια σύγκρουση, ελικόπτερα για χαμηλού εδάφους καταστροφές ή για περιπολία και καταδρομικά για βομβαρδισμούς συγκεκριμένων επίγειων στόχων, όπως π.χ πύργους αμύνης, ραντάρ, πυροβολεία κ.τ.λ. Μπορείτε βέβαια και να συνδιάσετε διαφορετικά αεροσκάφη σε μία αποστολή, οπότε μιλάμε για ένα τεράστιο αριθμό τακτικών μάχης που μπορείτε να ακολουθήσετε όπως ας πούμε αυτός: F117 και A10 για βομβαρδισμό, F14 για υποστήριξη των βομβαρδιστικών και καταστροφή πυργίσκων άμυνας, F16 για προστασία των βομβαρδιστικών από τυχόν εχθρικά καταδιωκτικά και τέλος μερικά ελικόπτερα UH - 1 HUEY για να περισυλλέξουν τους τραυματίες και κάμποσα APACHE (yes!!!) τα οποία θα αποτελειώσουν τη δουλειά των βομβαρδιστικών και θα προσφέρουν προστασία στα μεταγωγικά και ιατρικά ελικόπτερα. Χαμός δηλαδή!

Εκτός βέβαια από τους αντιπάλους θα έχετε να αντιμετωπίσετε και τους κατοίκους της χώρας σας που μπορεί ακόμα και να εξεγερθούν κάνοντας τη ζωή σας δύσκολη σε περίπτωση που ο πόλεμος δεν πηγαίνει και τόσο καλά. Σε αυτόν τον τομέα, βοηθούν πολύ οι συμμαχίες και ο τρόπος με τον οποίο διαχειρίζεστε τα χρήματα του κράτους για πολεμικές δαπάνες. Ετσι σε περίπτωση που θα σπαταλήσετε όλα τα χρήματα για να οργανώσετε έναν ισχυρότατο στρατό, ο κόσμος δεν θα έχει να φάει και σαν συνέπεια δεν θα μπορεί να πολεμήσει, ενώ σε περίπτωση που είστε σύμμαχοι με κάποια άλλη δύναμη, αυτή θα μπορέσει να σας δώσει στρατιωτικό υλικό.

Ολα μέχρι εδώ φαίνονται ενδιαφέροντα, αλλά δεν είναι και τόσο, μιας και το παιχνίδι υποφέρει από αυτά που πάσχουν συνήθως τα παιχνίδια της IMPRESSIONS. Δηλαδή το χειρισμό και το στήσιμο του παιχνιδιού. Ο χειρισμός λοιπόν είναι μέτριος, αφού η ανταπόκριση του κέρσορα είναι απότομη και εκνευριστική, ενώ όσον αφορά το στήσιμο του παιχνιδιού, απλά δεν υπάρχει τίποτα να δείτε πέρα από τους χάρτες, τις κουκίδες που αντιπροσωπεύουν τις θέσεις και τις μονάδες σας ή αυτές των αντιπάλων, όπως επίσης και κάποιες άσχημες "digitized" στατικές οθόνες.

Από τεχνικής άποψης, το παιχνίδι δεν προσφέρει τίποτα, μιας και ο ήχος αποτελείται μόνο από τα κλασσικά μπιπ ενώ τα γραφικά είναι λίγα και μέτρια. Πάντως το παιχνίδι γενικά, αν και δεν προσφέρει τίποτε το ιδιαίτερο, δεν είναι άσχημο και θα σας κρατήσει για λίγο στην οθόνη, μόνο και μόνο επειδή έχει καλά σενάρια στρατηγικής. Και φυσικά έχει και την μικρή εγκυκλοπαίδεια που αναφέρεται στις αερομαχίες που έγιναν στη Μέση Ανατολή κατά τη διάρκεια των πολέμων που έγιναν εκεί.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αντιγράψτε τις κινήσεις των αεροπορικών επιδρομών πάνω από τη Βαγδάτη. Δείτε μερικές φορές το "TOP GUN" ή κάποιο άλλο έργο με αερομαχίες στη Μέση Ανατολή.





ΓΕΝΙΚΑ

Ενα παιχνίδι που παρά τις πολλές ελλείψεις, θα προκαλέσει κάποιο ενδιαφέρον στο χρήστη για κάποιο χρονικό διάστημα. Αυτό θα έλεγα ότι οφείλεται στο ότι διαδραματίζεται σε καταστάσεις τις οποίες ζούμε ακόμα και σήμερα. Πιστεύω πως οι παίκτες στρατηγικών παιχνιδιών θα ασχοληθούν μαζί του, έστω και για λίγο.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

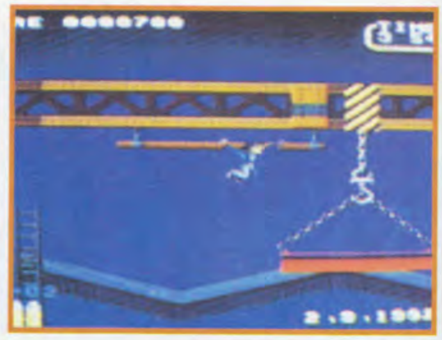
Λες ο Σαντάμ να κατάφερνε να νικήσει έστω και στο παιχνίδι; (No way !)

ΓΡΑΦΙΚΑ	60
ΗΧΟΣ	50
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΕΝΙΚΑ	**72**

GAME REVIEW

HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, ST
TEST	AMIGA
ΤΟΥ	Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ





LETHAL WEAPON

Με εξώφυλλο το Lethal Weapon 3 αυτό είναι το πρώτο παιχνιδι που βγαίνει βασισμένο πάνω στην ομώνυμη σειρά ταινιών με πρωταγωνιστές τον Ντάνυ Γκλόβερ και τον Μελ Γκιμπσον.

Το σενάριο θα θυμίσει σε όλους όσους έχουν δει την ταινία ότι έχουμε δυο ντετέκτιβς, τον Riggs και τον Murtaugh που έχουν πείξει στην δουλειά τον τελευταίο καιρό. Βρίσκονται στην σκηνή βομβιστικής επίθεσης και ο Riggs αποφασίζει να αποσυνδέσει μόνος του την βόμβα. Φυσικά βγάζει λάθος καλώδιο και όλοι τρέχουν να σωθούν. ολοι γλυτώνουν εκτός από το κτίριο. Και αυτό εκνευρίζει τον αρχηγό της αστυνομίας και... τελικά πρέπει να αποδείξουν την αξία τους κλείνοντας τέσσερις ανοικτούς ακόμα φακέλους αστυνομικών υποθέσεων. Είναι τα τέσσερα σενάρια του παιχνιδιού.

Μόνο που το παιχνίδι είναι για έναν ήρωα. Μπορείτε να παίξετε είτε τον Riggs είτε τον Murtaugh αλλά σας προτείνω αν θέλετε να παίξετε ένα καλό μαύρο sprite να πάτε στα ηλεκτρονικά στα coin-ops με τα σκληρά beat'em ups. Επιστρέφουμε στα δικά μας όπου μπορείτε να ελέγχετε τον ήρωα είτε με το joystick είτε με το πληκτρολόγιο. Μπορείτε έτσι να μπαίνετε σε πόρτες που σας ανοίγουν δρόμους σε άλλα επίπεδα, να σκαρφαλώνετε σκάλες, να σκύβετε, να πηδάτε και να πυροβλείτε αλλά δυστυχώς όχι όταν είσαστε σκυμμένος.

Η πρώτη αποστολή σας είναι να σταματήσετε ένα πλοίο γεμάτο με χρήματα από παράνομες δραστηριότητες. Δηλαδή χρήματα από ναρκωτικά. Καλύπτονται επίσης κάτω από διπλωματική ασυλία και ο νόμος δεν μπορεί να τους αγγίξει, ή τουλάχιστον έτσι νομίζουν.

Η δεύτερη σας οδηγεί στους υπόνομους όπου ένα φανατισμένο πλήθος από τρομοκράτες θέλει να φτάσει μέχρι τον υπόγειο και να τοποθετήσει ένα σωρό βόμβες ώστε να ζητήσει λήτρα από την πόλη.

Η τρίτη αποστολή είναι να σώσετε τον Leo Getz που έχει πέσει θύμα απαγωγής και τον κρατάνε σε ένα απομακρυσμένο εργοστάσιο. Υπάρχουν ένα σωρό αντίπαλοι να καταστρέψετε. Η καλύτερη μέθοδος για να φέρετε σε πέρας την αποστολή σας είναι να μπείτε στα κρυφά και να τους σκοτώσετε όλους.

Οταν όμως φτάσετε στην τέταρτη αποστολή θα δείτε ότι δεν μπορείτε να μπείτε στον υπολογιστή της αστυνομίας για να δείτε τί πρέπει να κάνετε. Ομως μπορείτε να περάσετε τα τρία πρώτα επίπεδα με όποια σειρά θέλετε και αφού ολοκληρώσετε και τις τέσσερις αποστολές θα σας δοθεί μια ακόμα δυσκολότερη με την συνεργασία της διεθνούς αστυνομίας.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Διαβάστε στο RGB ή μάλλον στο "Χορεύοντας με τα bytes" τις αποκαλυπτικές αποκαλύψεις γύρω από το όνομα του τριανταδιάμπιτου.

Το παιχνίδι σαν σύλληψη θα σας θυμίσει κάτι μεταξύ Total Recall και Hudson Hawk, πράγμα καθόλου περίεργο αφού και τα δύο είναι κατασκευασμένα από την Ocean. Ετσι μπορείτε να ανέβετε σε σκάλες και να πηδήξετε σε πλατφόρμες αλλά ακόμα και να πιαστείτε από σχοινιά και να περάσετε απάνεντι. Ολα αυτά μέσα σε καλούτσικα γραφικά όπου ξεχωρίζει μόνο η χρήση του blitter στην κίνηση της θάλασσας. Δυστυχώς τα sprites δεν είναι αυτά που θα έπρεπε.

ΓΕΝΙΚΑ

Δεν είναι το καλύτερο παιχνίδι, μεταφορά από κινηματογράφο, αλλά είναι ευχάριστο. Η δυνατότητα να ξεκινάτε από όποια αποστολή θέλετε μαζί με τον χρόνο που σας δίνεται για να σκεφτείτε όσο παίζετε δίνει μια ξεχωριστή διάρκεια στο gameplay. Τα γραφικά συμπληρώνουν την εικόνα ενός άρτιου αλλά όχι ξεχωριστού παιχνιδιού.

αντοχή στο χρόνο

87%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

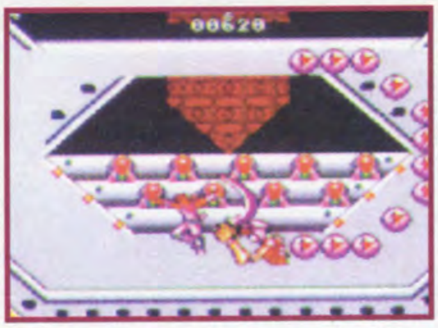
Αν σας άρεσε η ταινία σίγουρα θα εκτιμήσετε το παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	76
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΓΕΝΙΚΑ	**79**

HOUSE	SEGA
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	MASTER SYSTEM

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ





STRIDER

Να ένα πρόγραμμα που δημιούργησε παράδοση, τόσο στα coin-op όσο και στα home μηχανήματα καθώς ήταν από εκείνα τα παιχνίδια που μεταφέρθηκαν σε άπειρες εκδόσεις και ακολούθησε και το δεύτερο μέρος που ήταν σαφώς ανώτερο. Το Strider στο Master System δεν είναι τόσο παλιό όσο, ας πούμε η έκδοση για τον CPC, και γι'αυτό το λόγο θα μπορούσε να ήταν πολύ ανώτερη.

Η υπόθεση είναι ίδια με όλα τα άλλα μηχανήματα και είναι η κλασική ψυχροπολεμική περιπέτεια με τον ήρωα να πρέπει να διεισδύσει στον Κόκκινο στρατό και να συντρίψει τον αρχηγό του που απειλεί την ασφάλεια ολόκληρου του κόσμου. Ολα αυτά γίνονται στον 21ο αιώνα και μάλιστα μετά από την επίθεση των εξωγήινων που διέλυσαν την αντίσταση της Ευρώπης. Οι Striders είναι η τελευταία ελπίδα της Γης και έστειλαν τον πιο μικρό, τον Hiryu με το σπαθί το αστραφτερό! Για την ακρίβεια ο ήρωάς μας είναι ένας μελλοντικός Ninja με ένας σπαθί από καθαρή ενέργεια που μπορεί να καταστρέψει τα πάντα στο άγγιγμά του. Ανάλογα με τα bonus που παίρνετε το όπλο σας μπορεί να μεγαλώσει και να γίνει ακόμα πιο ισχυρό σκορπίζοντας τον πανικό στους αντιπάλους σας. Το παιχνίδι ξεκινάει με την οθόνη των Hi-scores, έτσι για να ξυπνήσουν τα αίματα και αν θέλετε να πάρετε μερικές συμβουλές για το παιχνίδι αφεθείτε να παρακολουθήσετε το demo του παιχνιδιού που ακολουθεί. Δυστυχώς δεν υπάρχουν εισαγωγικές οθόνες για να καταφέρετε να κάνετε μερικές αλλαγές στο πρόγραμμα. Αυτό είναι βέβαια συνηθισμένο στα προγράμματα του Master System και έτσι το Stryder δεν αποτελεί εξαίρεση.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Τώρα τελευταία έπεσε στα χέρια μου μια "πεταλούδα", ξέρετε από εκείνα τα μαχαιράκια... Δεν είναι και plasma sword βέβαια, αλλά έχει πολύ πλάκα να κάνεις εξάσκηση.

Στην οθόνη μπορείτε να δείτε τον χρόνο που σας απομένει για να τελειώσετε το παιχνίδι, το σκορ σας, τα credits που σας περισσεύουν (ξεκινάτε το παιχνίδι με 3 από τα οποία το καθένα σας δίνει 4 ζωές), τις ζωές που σας απομένουν και όταν ο ήρωάς σας δεχτεί ένα χτύπημα αρχίζει να αναβοσβήνει πράγμα που σημαίνει ότι για λίγη ώρα είναι άτρωτος, πράγμα που πρέπει να εκμεταλλευτείτε όσο προλαβαίνετε. Η κίνηση μέσα στον χώρο είναι κατά κανόνα από τα αριστερά στα δεξιά. Δεν είναι όμως σπάνιες και οι περιπτώσεις που θα χρειαστεί να πάτε πάνω ή κάτω ή ακόμα και από δεξιά στα αριστερά και να τερματίσετε το επίπεδο, νικώντας και τον εκάστοτε τελικό μεγάλο κακό μέσα στις 99 μονάδες χρόνου που σας δίνονται.

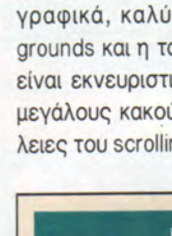
Μερικοί από τους αντιπάλους σας, κυρίως οι ιπτάμενοι και μερικά ρομπότ, κουβαλούν αντικείμενα τα οποία αν τα πάρετε θα σας βοηθήσουν καθοριστικά.

Τα σημαντικότερα είναι οι έξτρα ζωές και τα credits που παίρνετε.

Υπάρχουν 5 επίπεδα μόνο να νικήσετε, όχι ιδιαίτερα μεγάλα και με σχετικά φτωχά γραφικά, καλύτερα sprites παρά backgrounds και η ταχύτητα του προγράμματος είναι εκνευριστικά μικρή. Απολαύστε τους μεγάλους κακούς και παραβλέψτε τις ατέλειες του scrolling.

ΓΕΝΙΚΑ

Εχουν περάσει πολλά χρόνια από τότε που το πρόγραμμα ήταν μια μεγάλη επιτυχία στα ηλεκτρονικά. Η έκδοση στο Master System δεν μπορεί να αποδώσει τίποτα από την μαγεία του προγράμματος σε εκείνα τα μηχανήματα. Οχι μόνο από άποψης γραφικών αλλά και gameplay. Φαίνεται ότι η SEGA αρχίζει να εγκαταλείπει το μηχάνημα.



74%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Exit light, Enter Night	
ΓΡΑΦΙΚΑ	63
ΗΧΟΣ	68
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΕΝΙΚΑ	**68**

GAME REVIEW





HOUSE	SIERRA
FORMAT	PC
TEST	386/40+SOUND BLASTER PRO

ΤΟΥ Χ. ΚΛΑΔΗ

SHADOW OF THE BEAST III

Ολοι όσοι από εσάς περάσατε από τα δύο προηγούμενα παιχνίδια της τριλογίας, σίγουρα θα μείνατε έκπληκτοι... τουλάχιστον μέχρι να παίξετε και αυτό οφείλετε στην μεγάλη δυσκολία των προγόνων του παιχνιδιού το οποίο με έχει πραγματικά ενθουσιάσει. Και ο λόγος είναι για το υπέροχο SHADOW OF THE BEAST 3 της PSYGNOSIS! Καλείστε λοιπόν να τα βγάλετε πέρα σε τέσσερις αποστολές με σκοπό να μαζέψετε κάποια αντικείμενα τα οποία θα σας οδηγήσουν στον MALETOTH, ο οποίος όπως θα καταλάβατε είναι ο μεγάλος κακός του παιχνιδιού.

USER HIT

Η πρώτη αποστολή θα σας φέρει αντιμέτωπους με τις λεγεώνες των τερατωδών στρατιωτών που έχουν στρατοπαιδεύσει στο FOREST OF ZEARKOS, το οποίο πρέπει να διασχίσετε για να φτάσετε το άλλο πρωί στο FORT DOURMOON (το οποίο αποτελεί την δεύτερη αποστολή) από το οποίο πρέπει να περάσετε και να ξεφύγετε αποφεύγοντας τις παγίδες που σας έχουν στήσει.

Αν τα καταφέρετε, θα έχετε να περάσετε μέσα από τις κατακόμβες της τρίτης αποστολής των CAVES OF BIDHUR στις οποίες θα έχετε να αντιμετωπίσετε τις παγίδες και να λύσετε τα δύσκολα puzzles που σας επιφυλάσσει αυτή τη φορά ο BEAST LORD, ο οποίος σας περιμένει με πολλές εκπλήξεις σε περίπτωση που περάσετε και αυτήν τη δοκιμασία. Η τέταρτη αποστολή στο NOSTHOMAK σας φέρνει αντιμέτωπους με τις χειρότερες παγίδες και τα δυσκολότερα puzzles του παιχνιδιού. Μετά από πολύ κόπο, σίγουρα θα καταφέρετε να περάσετε και από αυτή την αποστολή και τότε θα βρεθείτε αντιμέτωπος -επιτέλους- με τον BEAST LORD (-MALETOTH για τους φίλους) ο οποίος είναι πραγματικά ένα τεράστιο και τρομερό sprite που θα σας κόψει σίγουρα την όρεξη! Το παιχνίδι αναμειγνύει με τον καλύτερο τρόπο arcade και adventure στοιχεία και τα συνδιάζει με το υπέροχο gameplay το οποίο αυτή τη φορά βρίσκεται σε λογικά επίπεδα.

Ο χειρισμός είναι υπέροχος καθώς ο ήρωας ανταποκρίνεται άμεσα στις εντολές του joystick. Από τεχνικής απόψεως το παιχνίδι αγγίζει την τελειότητα, καθώς είναι σαφώς ανώτερο σε όλους τους τομείς από το BEAST 2, αφού τα sprites είναι καλύτερα και το scrolling υπέροχο, ενώ το μόνο που θα είχε να ζηλέψει από το BEAST 1 είναι τα 128 χρώματα!

Τα γραφικά του λοιπόν, βρίσκονται όπως πάντα στα υψηλά επίπεδα της εταιρίας, ενώ το μόνο στραβοπάτημα είναι κατά τη γνώμη, το SPRITE του ήρωα το οποίο δεν δένει και τόσο με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Ο ήχος είναι μαγευτικός και προσφέρει πολλά στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Το μόνο που δεν είδα σ'αυτό το παιχνίδι, είναι κάποια εισαγωγή, στην οποία μας είχε τόσο συνηθίσει η εταιρία...

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Παίξτε νύχτα, προμηθευτείτε αναψυκτικά, συνδέστε στην Amiga σας ακουστικά, γυρίστε στη σελίδα XXX του USER και φορτώστε το παιχνίδι...

ΓΕΝΙΚΑ

Ενας υπέροχος συνδιασμός γραφικών, ήχου και gameplay! Αυτό το παιχνίδι τα έχει όλα, και μπορεί να ικανοποιήσει και τους arcade και τους adventure gamers! Συνδιάζει με έναν τρόπο τη δράση με την σκέψη που σίγουρα θα το αναδείξουν σαν ένα από τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς!

αντοχή στο χρόνο 90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μετά το KICK OFF, το BEAST 3 και μετά το BEAST 3 το χάος!

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΓΕΝΙΚΑ	**95**

CONSOLE REVIEW

HOUSE	SEGA
FORMAT	GAME GEAR
TEST	GAME GEAR

ΤΟΥ Χ. ΚΛΑΔΗ





AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

Θυμάστε εσείς οι κάτοχοι GAME GEAR, ένα υπέροχο παιχνίδι που πρωτοεμφανίστηκε ακριβώς τη στιγμή που αποκτήσατε το μηχάνημά σας;Τώρα, ενάμιση χρόνο μετά, η SEGA αποφάσισε να κυκλοφορήσει στην αγορά τον διάδοχο του SUPER MONACO GP, το οποίο συνοδεύεται από το όνομα του μεγάλου AYRTON SENNA!!

Ανάβοντας λοιπόν το μηχάνημά σας, θα συναντήσετε τον ίδιο τον SENNA, μιας και η εισαγωγή του παιχνιδιού αποτελείται κατά κύριο λόγο από φωτογραφίες του ΜΕΓΑΛΟΥ οδηγού!!

Είστε λοιπόν ευχαριστημένοι ώς εδώ; Λοιπόν σε αυτό το παιχνίδι, θα πρέπει να αποδείξετε ότι είστε αντάξιοι της τιμής που σας έκανε ο ΜΕΓΑΛΟΣ, δηλαδή να τον αντικαταστήσετε σε ένα τουρνουά που θα διεξαχθεί στις δυσκολότερες πίστες του κόσμου!! Προχωρόντας στα μενού του παιχνιδιού, θα βρείτε τα κλασικά επίπεδα δυσκολίας και επιλογής ήχου, υπάρχει επιλογή για να προπονηθείτε ή να λάβετε μέρος σε αγώνα, και τέλος υπάρχουν επιλογές πίστας, εξαρτημάτων, αποτελεσμάτων και χρήσιμων πληροφοριών για την κάθε πίστα.

Αρχίζοντας λοιπόν το παιχνίδι, πρίν μπείτε στην πίστα, ο SENNA θα σας δώσει μερικές συμβουλές πάνω στον αγώνα, τις οποίες καλό θα ήταν να προσέχετε κάθε φορά. Θα βρεθείτε λοιπόν αντιμέτωποι με πολύ δύσκολους αντιπάλους, και δύσκολες πίστες, στις οποίες πρέπει πραγματικά να βάλετε τα δυνατά σας για να τα βγάλετε πέρα.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δείτε την εκπομπή "Από τη θέση του οδηγού", κάντε προπόνηση με το αυτοκίνητο του πατέρα σας, βάλτε λάδια, τεστάρετε τα φρένα, κάντε μια ασφάλεια ζωής και αρχίστε.

Το αυτοκίνητο που οδηγείτε, είναι μια F1 με 6 ταχύτητες που μπορεί να ξεπεράσει τα 300 χλμ την ώρα!! Βέβαια, η μεγάλη ταχύτητα σας βοηθάει μόνο στις ευθείες, μιας και οι στροφές είναι πολύ απότομες, ευτυχώς που υπάρχουν και οι προειδοποιητικές πινακίδες οι οποίες σας προετοιμάζουν για κάποια στροφή. Αν λοιπόν περιμένετε κάποιες συμβουλές από εμένα, θα σας πρότεινα να μην χρησιμοποιείτε αυτόματες ταχύτητες, να κοιτάζετε στον χάρτη που είναι στο πάνω μέρος της οθόνης για να προετοιμάζεστε έγκαιρα για τις στροφές, και να κατεβάζετε την ταχύτητα κάθε φορά που πλησιάζετε μια στροφή.

Οι πίστες είναι αρκετές για να κρατήσουν αρκετό καιρό το ενδιαφέρον του χρήστη, ενώ ο φανατικός φίλος των racing games θα εθιστεί για πολύ καιρό και δεν θα μπορέσει να ξεκολήσει εύκολα από την οθόνη του.

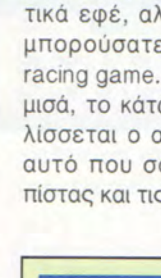
Ο χειρισμός ίσως να σας φανεί δύσκολος στην αρχή, αλλά θα τον συνηθίσετε γρήγορα και θα δείτε ότι είναι απλά τέλειος!!

Από τεχνικής άποψης, το παιχνίδι έχει ό,τι θα μπορούσατε να ζητήσετε.

Τα γραφικά του και τα sprites, αν και μικρά είναι λεπτομερή και γρήγορα και το backround είναι καλοσχεδιασμένο ενώ ο ήχος αποτελείται μόνο από ηχητικά εφέ, αλλά είναι ότι ακριβώς θα μπορούσατε να περιμένατε από ένα racing game. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο μισά, το κάτω είναι το μέρος που εξελίσσεται ο αγώνας και το πάνω είναι αυτό που σας δείχνει το χάρτη της πίστας και τις θέσεις των οδηγών.

ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι είναι φανερά καλύτερο από το πρώτο και έχει τις κατάλληλες προδιαγραφές για να γίνει ένα από τα καλύτερα racing games για το GAME GEAR. Προσφέρει στον παίκτη την αίσθηση και τη συγκίνηση που θα πρόσφερε ένα racing simulator σε ανώτερα μηχανήματα.



αντοχή στο χρόνο

89%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

WHO WANTS TO BE IN AYRTON SENNA'S SHOES ?

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	88

GAME REVIEW





HOUSE	ACTIVISION
FORMAT	PC
TEST	386/40+SOUND BLASTER PRO

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

SARGON V WORLD CLASS CHESS

Το παιχνίδι αυτό μας έρχεται από την ACTIVISION, μια εταιρεία που πιστεύω ότι όλοι την ξέρετε πια, αφού η ιστορία της είναι γραμμένη με χρυσά γράμματα στις σελίδες των βίβλων των παιχνιδιών του κόσμου. Αυτό μας κάνει να έχουμε μια σχετική σιγουριά για το τι θα επακολουθήσει, και πραγματικά δεν απογοητευτήκαμε καθόλου. Καταρχάς, ας δούμε τα δύο στοιχεία που δεν παίζουν και πολύ μεγάλο ρόλο σε παιχνίδια όπως το σκάκι, τα γραφικά και τον ήχο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του SARGON V, είναι ίσως και το μόνο σημείο που το παιχνίδι υστερεί σε σχέση με τους "αντιπάλους" του. Τα γραφικά του είναι σε ανάλυση 320x200, και δεν φτάνουν τα 640x480 με 16 ή 256 χρώματα του CHESSMASTER και του GRANDMASTER αντίστοιχα.

Υπάρχουν επιλογές για τρεις διαφορετικές σκακιέρες και τρία διαφορετικά σετ από πιόνια, όπως επίσης και επιλογή για δισδιάστατη ή τρισδιάστατη εμφάνιση. Στην τρισδιάστατη εμφάνιση μάλιστα, βλέπετε και το χέρι σας καθώς πιάνει το πιόνι που θέλετε και το μετακινεί πάνω στη σκακιέρα, όπως επίσης και το "χέρι" του υπολογιστή, το οποίο δεν είναι τίποτα άλλο από ένα χέρι ενός robot. Αυτό είναι αρκετά καλό και πετυχημένο, αλλά έχει και κάποιο μειονέκτημα - όσο αφορά τη λογική του.

Αυτό το μειονέκτημα είναι το ότι το χέρι σας και το χέρι του υπολογιστή βγαίνουν από την ίδια μεριά!!! Αυτό λογικά οι κατασκευαστές του παιχνιδιού το κάνανε για να μπορεί να φαίνεται η σκακιέρα όταν βγαίνει το χέρι και μετακινείται στην οθόνη, αλλά είναι κάπως παράλογο να βλέπεις τα χέρια των δύο αντιπάλων να βγαίνουν από το ίδιο σημείο και συγκεκριμένα από την πάνω μεριά της οθόνης.

Ο ήχος τώρα, είναι αρκετός θα έλεγα για ένα παιχνίδι σκακιού, αφού σε αυτού του είδους τα παιχνίδια χρειάζεται αυτοσυγκέντρωση, και ο ήχος πολλές φορές γίνεται ενοχλητικός. Πάντως υποστηρίζονται κάρτες ήχου, και αν θέλετε να ακούτε τον ήχο δεν θα μείνετε απογοητευμένοι. Ο χειρισμός του είναι εύκολος, αλλά μην νομίσετε ότι εύκολος είναι και ο υπολογιστής σαν αντίπαλος. Κατ' αρχάς να πούμε ότι όλες οι επιλογές σας (εκτός βέβαια από τις κινήσεις των πιονιών) γίνονται μέσα από κατατοπιστικά menu, και δεν πρόκειται να μπερδευτείτε. Μέσα στο παιχνίδι τώρα, ο υπολογιστής παίζει σκληρά από το πιο εύκολο κιόλας επίπεδο, ενώ όταν επιλέξετε tournament παιχνίδι, το δυσκολότερο επίπεδο και χρονικούς περιορισμούς, τότε έχετε να κάνετε με έναν πολύ δυνατό αντίπαλο, αφού το SARGON V είναι ένα "διαβασμένο" παιχνίδι, που χρησιμοποιεί όλα τα μέσα που έχει στα "χέρια" του για να νικήσει. Ετσι, μπορούμε να πούμε ότι το SARGON V είναι σίγουρα μια πολύ καλή επιλογή εαν ψάχνετε έναν καλό αντίπαλο για να παίζετε. Και αν είστε ένας καινούργιος παίχτης σκακιού, τότε θα ανακαλύψετε ότι το SARGON V έχει πολύ καλά διδακτικά παιχνίδια, πού έχουν να σας μάθουν πολλά.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ακονίστε το μυαλό(???) σας και ετοιμαστείτε για σκληρές μάχες με έναν ανελέητο αντίπαλο, που δεν διστάζει να σας ξεφτελίσει.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα πολύ καλό παιχνίδι σκακιού, που μπορεί να μην έχει και πολύ καλά γραφικά για να σας προσελκύσει, έχει όμως την δύναμη που αναζητούν πολλοί. Σίγουρα μια πολύ προσεγμένη προσπάθεια με πολλά καλά στοιχεία και πολλές δυνατότητες να ανακαλύψετε.

αντοχή στο χρόνο

86%

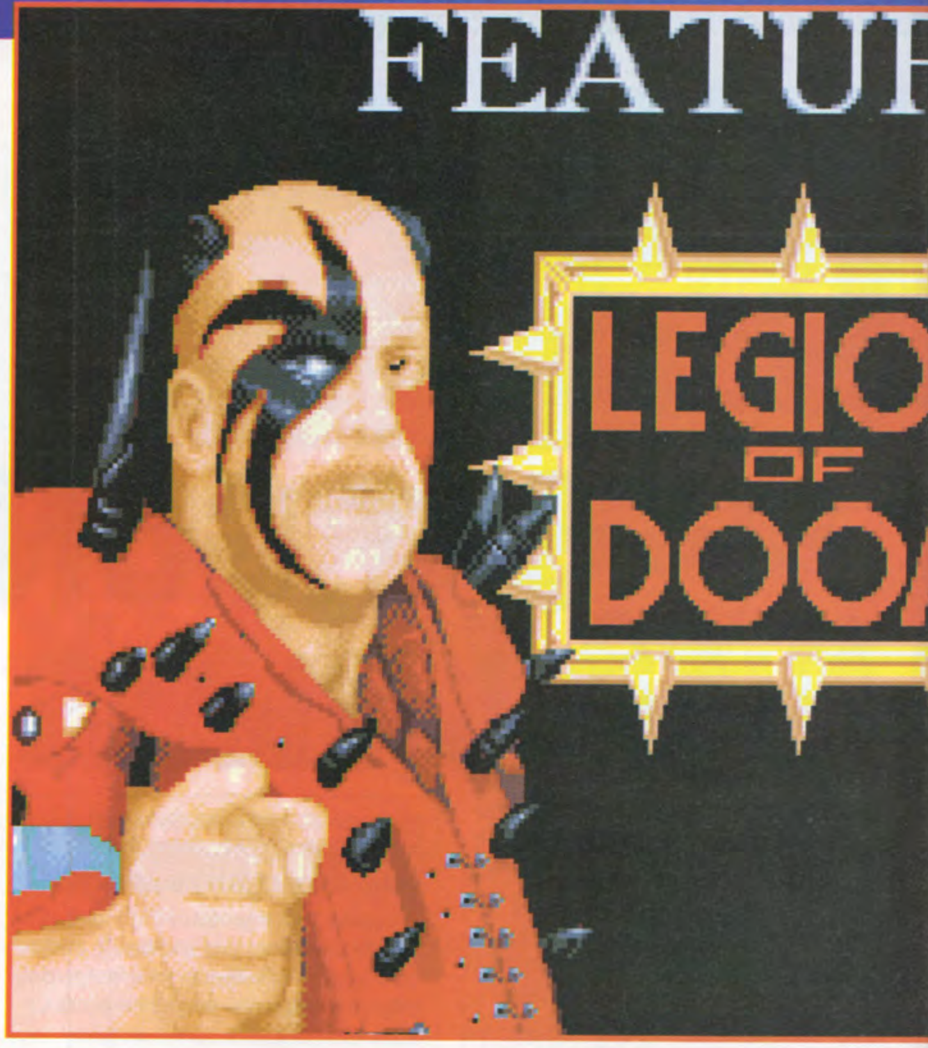
ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενας πολύ καλός αντίπαλος για το τουρνουά του USER.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΓΕΝΙΚΑ	**87**

GAME REVIEW

WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR



HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, ST
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ**



Θα θυμάστε βέβαια το WWF, το παιχνίδι που είχαμε παρουσιάσει πριν από πολλά τεύχη που εξαιτίας της διαφήμησης που έχει γίνει γύρω από το κατς έφτασε μέχρι και στο No1 της Αγγλίας, παρά την μετριότητα της κατασκευής του. Το δεύτερο μέρος που παρουσιάζουμε τώρα είναι μια έκδοση του ίδιου αθλήματος αλλά για την Ευρώπη. Αυτό δεν σημαίνει ότι θα δείτε κανέναν καταπληκτικό Ευρωπαίο παλαιστή αλλά μάλλον ότι τα backgrounds αλλάζουν ανάλογα με την χώρα που επισκέπτονται οι αμερικανοί υπεραθλητές.

Εσείς βέβαια διαλέγετε ανάμεσα στους Hulk Hogan, Ultimate Warrior, Matcho Man και Heart ενάντια σε ομάδες όπως η Money Inc. που αποτελείται από τον "Million Dollar Man" Ted DiBiase και τον Irwin r.Schyster, τους Nasty Boys με τον Sags και τον Knobbs και τους Natural Disasters με τον Earthquake και τον Typhoon. Αν καταφέρετε να τους κερδίσετε όλους αυτούς κατ'επανάληψη θα κριθείτε ικανοί να αντιμετωπίσετε τους Legion of Doom (τον Animal και τον Hawk) για τον τίτλο του πρωταθλητή στις ομάδες. Ο τελευταίος αγώνας διεξάγεται βέβαια στην Αμερική, στο κλασικό πλέον Madison Square Garden της Νέας Υόρκης.



Μόλις το παιχνίδι αποφασίσει να φορτώσει (είναι δύο δισκετούλες) θα βρεθείτε μπροστά σε τρία "σενάρια": Να παίξετε μόνος σας, να παίξετε με κάποιον φίλο διπλό ή να κάνετε διπλή πρακτική. Οχι ότι έχουν και τρομερή διαφορά μεταξύ τους αυτά τα πράγματα. Θα ακολουθήσει μια μικρή αναφορά στον αγώνα που ετοιμάζεται από τον τηλεπαρουσιαστή Sean Mooney (γνωστό πρόσωπο στον χώρο της αμερικάνικης τηλεόρασης στο κατς) στο στυλ που προλογιζόταν ο αγώνας του TV Sports Basketball και μετά ραντεβού στο ρινγκ.

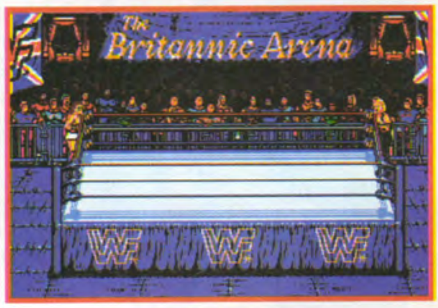
Εδώ ξεκινάτε με έναν από τους δύο της ομάδας ενάντια στον αντίπαλο. Υπάρχουν γροθιές, κλωτσιές, τούμπες, ιπτάμενα χτυπήματα και λαβές αλλά τίποτα δεν είναι αρκετά εθιστικό και ο χειρισμός δεν είναι καλός ώστε να δίνει την αίσθηση που χρειάζεται ένα τέτοιο παιχνίδι. Το μόνο που θα ευχαριστηθείτε είναι το ατέλειωτο πάτημα του fire όταν θα χρειαστεί να γονατίσετε ή να σηκώσετε ψηλά τον αντίπαλό σας αφού έχετε πιαστεί σε κάποια λαβή.

Στην οθόνη βλέπετε τους τέσσερις αντιπάλους και στο κάτω μέρος του ριγκ αριστερά και δεξιά την δύναμη του καθενός κάτω από τα ονόματά τους, ενώ αν βγείτε από το ρινγκ αρχίζει ο διαιτητής (ο οποίος δεν υπάρχει σαν sprite μέσα στο παιχνίδι) να μετράει και αυτός που θα μείνει έξω μέχρι το 10 χάνει. Ο χειρισμός δυστυχώς σ'αυτό το σημείο είναι ηλίθιος και θα χάσετε πολλές φορές έτσι γιατί δεν θα μπορείτε να μπείτε στο ρινγκ έγκαιρα! Φυσικά μόλις χάσετε ενέργεια μπορείτε να αλλάξετε θέση με το άλλο sprite της ομάδας σας που ξεκουράζεται εντωμεταξύ και για να νικήσετε πρέπει να ρίξετε τον αντίπαλο κάτω, να τον σκεπάσετε με το σώμα σας και να μην σηκωθεί μέχρι να μετρησει ο διαιτητής ως το 3.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

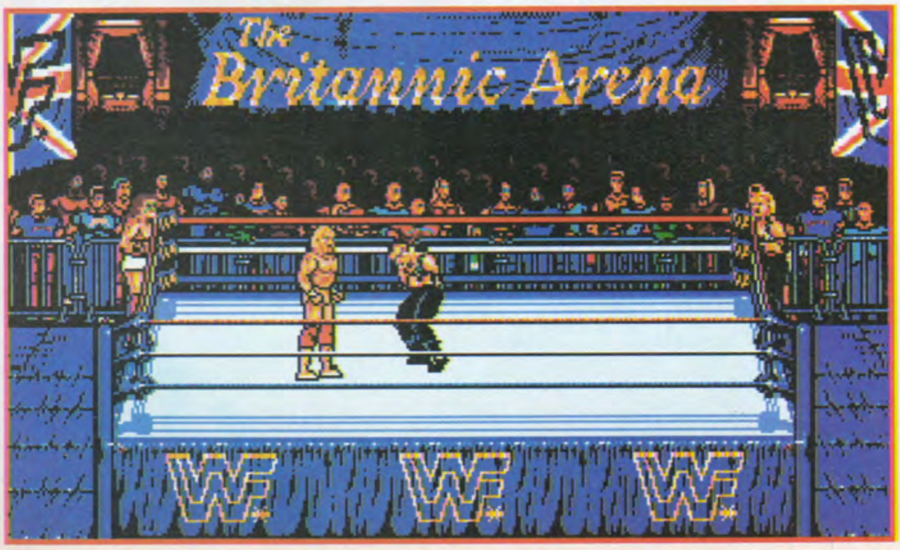
Οι ώρες ευχαρίστησης που θα σας προσφέρει το πρόγραμμα είναι ελάχιστες. Τουλάχιστον κατεβάστε την αφίσα του Warrior από τον τοίχο για να μην βλέπει!





ΓΕΝΙΚΑ

Καμία βελτίωση στον χειρισμό σε σχέση με το πρώτο μέρος. Υπάρχουν όμως πολύ περισσότερες κινήσεις οι οποίες δεν χρειάζονται και πολύ χρόνο για να τις μάθετε. Από γραφικά τώρα... τρίχες, μερικές πολύ καλές στατικές οθόνες και ψηφιοποιημένα πρόσωπα και μικρά sprites. Πάλι στις εκπτώσεις ψώνισε η OCEAN.





63%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Απορώ γιατί χρειάζεται 1 Mbyte μνήμης τουλάχιστον για να τρέξει!

ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΗΧΟΣ	81
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	58
ΓΕΝΙΚΑ	**70**

GAME REVIEW

DISCOVERY
IN THE STEPS OF COLUMBUS



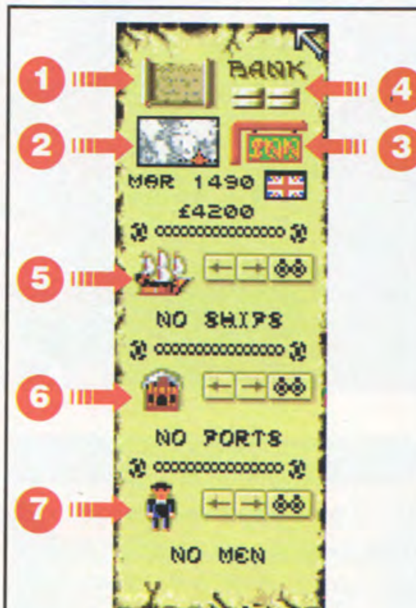
Γη στον ορίζοντα !!!

HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ	**Χ. ΚΛΑΔΗ**

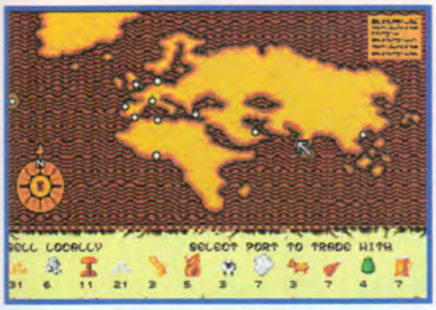
Το **DISCOVERY - IN THE STEPS OF COLUMBUS** είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής που σας τοποθετεί στη θέση του μεγάλου εξερευνητή Χριστόφορου Κολόμβου στα τέλη του 15ου αιώνα, όπου θα ταξιδέψετε στις επτά θάλασσες αντιμετωπίζοντας πολλούς κινδύνους με σκοπό να ανακαλύψετε νέους κόσμους για να εξαπλώσετε τον πολιτισμό σας και να οργανώσετε τις αποικίες σας με τον τρόπο που νομίζετε ότι είναι ο πιό σωστός, έτσι ώστε να αποκτήσετε χρήμα και δύναμη και να κατατροπώσετε τους αντιπάλους σας.

Αρχίζοντας το παιχνίδι, το πρώτο πράγμα που θα συναντήσετε, είναι κάποιες επιλογές, οι οποίες αφορούν τη γλώσσα στην οποία θα



Σχήμα 1





τρέξει το παιχνίδι, τη χώρα την οποία αντιπροσωπεύετε, σε ποιόν κόσμο θέλετε να εξελιχθεί το παιχνίδι, ποιά θα είναι η αποστολή σας και το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού. Το κυρίως μενού που θα συναντήσετε, περιλαμβάνει ένα μικρό μέρος του κόσμου και ένα πάπυρο **(σχήμα 1)** με τα κύρια icons του παιχνιδιού, που περιλαμβάνουν τα εξής:

1) Σας δείχνει τι έχετε ή είχατε στην κατοχή σας από την στιγμή που αρχίσατε το παιχνίδι.

2) Ενας χάρτης, τον οποίο μπορείτε με κάποιες επιλογές να δείτε από γεωγραφικής ή πολιτικής πλευράς, ή απλά να ελέγξετε τις περιοχές που θέλετε να αποικήσετε ή τις περιοχές που έχουν ήδη αποικηθεί.

3) Η εντολή INN σας δίνει την ευκαιρία να συναντήσετε τους αντιπάλους σας και να δείτε την στρατιωτική και εμπορική ισχύ του καθενός.

4) Η τράπεζα, στην οποία θα κάνετε όλες τις αγοραπωλησίες σας και θα ελέγχετε την οικονομική σας κατάσταση. Στην τράπεζα θα αγοράσετε τα πρώτα σας πλοία και θα κάνετε τις πρώτες σας πωλήσεις. Υπάρχουν τριών ειδών πλοία, εξερευνητικά, εμπορικά και μαχητικά.

5) Μόλις έχετε στη διάθεσή σας κάποια πλοία, μπορείτε να τους δώσετε κάποιες εντολές για την αποστολή τους, οι οποίες μπορεί να αφορούν απλά μια αναζήτηση ξηράς με σκοπό την αποίκηση, το εμπόριο σε κάποια συγκεκριμένα λιμάνια, την απόβαση σε κάποια περιοχή, την περιφρούρηση των ακτών και την προστασία των εμπορικών από τους πειρατές ή τους αντιπάλους, την ρότα που θα ακολουθήσουν, αν θα επιτεθούν σε κάποιους στόχους και τέλος αν και τι μεταφέρουν.

6) Μόλις αποικήσετε κάπου θα έχετε στην διάθεσή σας κάποια λιμάνια στα οποία αναφέρονται κάποιες εντολές αντίστοιχες με των πλοίων. Τι ποσότητες αποθηκευμένου φορτίου έχετε, ανάπτυξη της εδαφικής σας κυριότητας, τοποθέτηση αποίκων σε κάποια συγκεκριμένη εργασία, χτίσιμο οικοδομήματος, κατεδάφιση, ναυπηγία, εμπόριο, τι είδους κτίριο χτίζετε, που μπορεί να είναι αποθήκη, εργοστάσιο, φάρμα, φρούριο, εκκλησία ή ορυχείο.



7) Τέλος, μπορείτε να δείτε τον αριθμό των ανδρών σας σύμφωνα με τις λειτουργίες τους (υπάρχουν απλοί κάτοικοι, στρατιώτες, ιθαγενείς και εξερευνητές) και να τους δώσετε εντολές όπως να καθαρίσουν μία περιοχή ώστε να την κάνουν ιδανική για καλλιέργεια ή οικοδόμηση, να παραμείνουν στις θέσεις τους επ'αορίστου μέχρι εσείς να τους δώσετε κάποια εντολή, να σκάψουν, να εξερευνήσουν ή να χτίσουν μία γέφυρα.

Αρχίζετε λοιπόν αγοράζοντας μερικά πλοία και τα στέλνετε σε κάποιες κατευθύνσεις που έχετε επιλέξει από το χάρτη και περιμένετε μέχρι να δείτε το μήνυμα που σας ειδοποιεί ότι κάποιο από τα πλοία έχει φτάσει σε κάποια ακτή. Εκεί θα δείτε τους αποίκους να κατεβαίνουν και να χτίζουν το λιμάνι. Μετά εσείς θα πρέπει να τους στείλετε να μαζέψουν ξυλεία με την οποία θα χτίσετε μία αποθήκη και ένα φρούριο στην αρχή, και μετά μία φάρμα στην οποία θα καλλιεργήσετε αγαθά τα οποία αργότερα θα εμπορευθείτε για να κερδίσετε χρήματα, θα φτιάξετε πλοία εμπορικά και πολεμικά και θα προσπαθήσετε να εξαπλωθείτε και να επικρατήσετε.



Τί θα έχετε να αντιμετωπίσετε;

Πρώτα απ'όλα θα αντιμετωπίσετε τα φυσικά εμπόδια, όπως βάλτοι στους οποίους βυθίζονται άνθρωποι και κτίρια, και την εδαφική ακαταλληλότητα για οικοδόμηση ή καλλιέργεια. Τα άλλα εμπόδια είναι φυσικά οι ιθαγενείς που θα αντιμετωπίσετε, οι ανταγωνιστές σας, οι οποίοι δεν θα παραλείψουν να σας επιτεθούν και οι πειρατές οι οποίοι είναι ο φόβος και ο τρόμος των εμπορικών σας. Το μεγαλύτερο όμως εμπόδιο είναι... ο χειρισμός του παιχνιδιού, ο οποίος είναι απλά ανυπόφορος, μιας και οι κινήσεις του κέρσορα είναι απότομες και δεν βοηθούν ούτε σε περίπτωση που θέλετε να βάλετε κάποια πράγματα κάπου με ακρίβεια, ούτε και σε περίπτωση που πρέπει να κάνετε κάποιες βιαστικές κινήσεις για να επιβιώσετε (σε περίπτωση ας πούμε που δέχεστε επίθεση). Αλλο ένα πράγμα που θα σας κάνει τη ζωή δύσκολη (και βαρετή) είναι ότι το παιχνίδι έχει μεγάλες περιόδους αναμονής. Ετσι θα έχετε να περιμένετε το λιγότερο 10 λεπτά μέχρι κάποιο πλοίο σας να φτάσει στη στεριά και πολύ περισσότερο χρόνο μέχρι να μαζέψουν τα απαραίτητα υλικά για να χτίσουν κάτι. Αφήστε που θα σας σπάσει τα νεύρα το γεγονός οτί συνέχεια οι άποικοι σας θα βουλιάζουν στους βάλτους.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι μέτρια, αλλά εφόσον έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι στρατηγικής είναι μάλλον ικανοποιητικά, ενώ ο ήχος είναι σχεδόν ανύπαρκτος, μιας και περιορίζεται μόνο σε κάποια άσχημα εφέ. Το πακέτο του παιχνιδιού περιλαμβάνει οδηγίες 67 σελίδων που περιέχουν και ένα μέρος της ιστορίας των εξερευνήσεων, των ναυτικών λαών της Ευρώπης και των ιθαγενών της Αμερικής το οποίο είναι αρκετά ενδιαφέρον και ένα χάρτη της Αμερικής με τις πορείες που ακολούθησε ο Κολόμβος στα ταξίδια του. Τελικά, ακόμα ένα παιχνίδι της IMPRESSIONS κυμαινόταν σε απελπιστικά χαμηλά επίπεδα.

Το μόνο που αξίζει στο παιχνίδι είναι η μικρή εγκυκλοπαίδεια που περιλαμβάνει το manual. Μήπως η εταιρία θα έπρεπε να αλλάξει το όνομά της σε κάτι που να την "εκφράζει" περισσότερο;

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δείτε στην τηλεόραση μερικά ντοκιμαντέρ για την ανακάλυψη της Αμερικής και παίξτε τους πειρατές με τον μικρό σας αδερφό. Έτσι κι'αλλιώς χαμένος χρόνος είναι.

ΓΕΝΙΚΑ

Από άποψη gameplay το παιχνίδι θυμίζει το PIRATES της MICROPROSE, αλλά απ'ότι φαίνεται δεν το φτάνει ούτε στο μικρό του δαχτυλάκι, μιας και το παιχνίδι αν και δείχνει ενδιαφέρον στην αρχή, θα σας απογοητεύσει και δεν θα ασχοληθείτε μαζί του περισσότερα από 30 λεπτά (μαζί με το φόρτωμα).



50%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αν ήταν έτσι τα ταξίδια, οι ναυτικοί θα κάθονταν σπίτια τους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	30
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	60
ΓΕΝΙΚΑ	**60**

GAME REVIEW

COOL WORLD

HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA 1MB
TEST	AMIGA 1MB

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

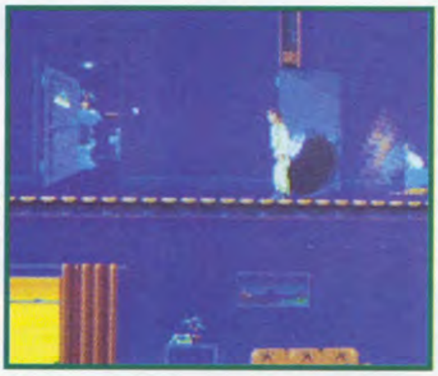
Η OCEAN δεν μας έχει συνηθίσει σε περίεργα παιχνίδια. Μας έχει "γονατίσει" με τυπικές μεταφορές από τον κινηματογράφο όπως επίσης και με εμπορικά παιχνίδια. Μόνη εξαίρεση μέχρι στιγμής για τα τελευταία 3 χρόνια στους 16- bit υπολογιστές ήταν το ELF. Τώρα έρχεται και το Cool World να ταράξει τα ήσυχα νερά της εταιρίας.

Ακούστε και την υπόθεση για να τρελαθείτε: Οι Doodles χρησιμοποιούν συνδετικές δίνες μεταξύ του COOL WORLD και του πραγματικού κόσμου για να μεταφέρουν αντικείμενα από το ένα μέρος στο άλλο. Αυτό όπως ο καθένας μπορεί να καταλάβει καταστρέφει την κοσμική ισορροπία. Το αποτέλεσμα θα είναι να εξαφανιστεί ολόκληρο το σύμπαν και μαζί του το USER! Δεν πρέπει να αφήσετε να συμβεί κάτι τέτοιο. Ετσι αποφασίζετε να δράσετε γρήγορα.



Γυρίζετε στο τευχος -125 του USER, στο εγχειρίδιο του καλού παίκτη, στην παράγραφο "Τί κάνουμε όταν το σύμπαν ετοιμάζεται να κατστραφεί εξαιτίας των Doodle που παρεμβαίνουν στην κοσμική ισορροπία". Χα, εδώ τα λέει όλα: χρησιμοποιήστε τις δίνες με τον αντίστροφο τρόπο για να γυρίσετε τα αντικείμενα πίσω ώστε να πετύχετε την αποκατάσταση του σύμπαντος. Παίρνουμε έναν ήρωα, κατά προτίμηση εσάς και ξεκινάμε.

Ο ήρωας λοιπόν θα βρεθεί μέσα σε έναν χώρο παιχνιδιού που θυμίζει κάτι ανάμεσα στο Ghost Hunter του CPC και του Another World αφού ο ήρωάς μας που αν δεν κάνω λάθος φοράει μια πυτζάμα (δεν ξέρω τη μάρκα) και τριγυρνάει με πολύ ωραίο animation που θα το ζήλευε και ο πρωταγωνιστής του Prince of Persia μέσα σε μερικά πραγματικά τρελλά επίπεδα. Από δωμάτια με τεράστιους σωλήνες σε κανονικά σπίτια και παντού κυκλοφορούν τα τερατάκια που θέλουν να κατστρέψουν τα πάντα. Μπορείτε να πηδάτε, να σκύβετε να τρέχετε και να πυροβολείτε αλλά και να ρουφάτε με την πένα σας το μελάνι που χρειάζεται για να τελειώσει το παιχνίδι. Οταν θα έχετε ολοκληρώσει ένα επίπεδο θα το καταλάβετε καθώς θα σας βγάλει το μήνυμα το ίδιο το παιχνίδι γιατί διαφορετικά οι ενδείξεις που υπάρχουν στην οθόνη είναι μάλλον παραπλανητικές. Το μόνο που μπορείτε να καταλάβετε με σιγουριά είναι πότε η διαταραχή είναι τόσο μεγάλη ώστε σε λίγο θα χάσετε ή μάλλον θα εξαϋλωθείτε. Αυτό είναι το εφφέ του παιχνιδιού. Ευτυχώς έχετε αρκετές ζωές να χαραμίσετε.



Τα επίπεδα είναι λίγο εξωπραγματικά αφού το δεύτερο συνδέει μεταξύ τους ένα σχολείο και τον πύργο των ξωτικών τα καζίνο και τα νάιτ κλαμπ με το σπίτι του ήρωα και τα περίπτερα. Οπως και νάχει το πρόγραμμα αλλάζει αρκετά displays από πίστα σε πίστα καθώς και ολόκληρη την παλέτα της Amiga κάθε φορά που περνάτε επίπεδο. Ακόμα γίνεται φανερή χρήση του blitter όποτε μπαίνει ο ήρωάς μας μέσα σε μία δίνη και ο copper δίνει ρέστα διαμορφώνοντας τα χρώματα του ουρανού. Ακόμα έχουμε scrolling 8 κατευθύνσεων αλλά τα sprites είναι μικρά και χαζά

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ψυχεδελικά έργα σπάνια βγαίνουν πια. Προτείνω πόρωση με ΖΟΟ, Υγρό Ουρανό, Ανθρωπο που έπεσε στη Γη, Labyrinth και Evil Dead II.

ΓΕΝΙΚΑ

Θα μπορούσε να ήταν πολύ καλύτερο, καθώς μετά από λίγο δεν θα θέλετε να παίξετε άλλο. Είναι αρκετά κουραστικό να κυνηγάς συνέχεια όντα από άλλη διάσταση και να βλέπεις τον χρόνο σου να τελειώνει γρήγορα. Ευτυχώς τα τεχνικά του χαρακτηριστικά είναι πολύ καλά με μια υπέροχη animated εισαγωγή.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καλή προσπάθεια της Ocean να ξεφύγει από τα συνηθισμένα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΗΧΟΣ	79
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΓΕΝΙΚΑ	**79**



HOUSE	DELPHINE
FORMAT	PC,AMIGA
TEST	PC VGA

ΤΟΥ Σ. ΡΙΖΑΚΗ





ANOTHER WORLD

Ξεχάστε ποιός είστε, ξεχάστε τη δουλειά σας, ξεχάστε που βρίσκεστε, ξεχάστε τα όλα. Από εδώ και πέρα είστε ο επιστήμονας Lester Chaykin και εργάζεστε πάνω σε ένα απόρρητο πείραμα. Μετά από ένα ατύχημα όμως, βρίσκεστε σε μία άλλη διάσταση. Περιπλανιέστε σε έναν αφιλόξενο κόσμο, γεμάτο κινδύνους. Θα καταφέρετε άραγε να επιβιώσετε; Δεν είστε όμως μόνος, έχετε και έναν φίλο μαζί. Ενα δεύτερο sprite το οποίο δρα ανεξάρτητα από εσάς, κάτι που ομολογουμένως, πρώτη φορά βλέπουμε σε παιχνίδι και μάλιστα arcade. Τον φίλο αυτόν τον ανακαλύπτετε σε αυτό τον εχθρικό κόσμο. Είναι και αυτός ένα από τα πλάσματα του παράξενου πλανήτη, με τον οποίο βρεθήκατε φυλακισμένος σε ένα κλουβί. Με όπλο λέιζερ, το οποίο δεν έχει άπειρη ενέργεια, αλλά και με την εξυπνάδα σας πρέπει να εξολοθρεύσετε όλους τους εχθρούς και να ξεπεράσετε όλα τα εμπόδια που θα συναντήσετε. Μέσα στο πακέτο, εκτός από τις δισκέτες και το manual, υπάρχει και ένας χάρτινος δίσκος που αποτελείται από δύο στρεπτά μέρη. Ο σκοπός του είναι προφανής: Είναι οι κωδικοί.

Για το κυρίως παιχνίδι τώρα,το οποίο τρέχει μόνο σε EGA και VGA και υποστηρίζει AdLib, Sound Blaster, Disney music card,και φυσικά το μικρό γνωστό και εκνευριστικό ηχειάκι του PC (άν έχετε αργό PC καλύτερα να μην βάλετε ήχο για να έχετε μεγαλύτερη ταχύτητα) έχουμε να πούμε τα εξής:

Τα γραφικά είναι τέλεια. Είναι σε 16 χρώματα, αλλά είναι ολόιδια με της AMIGA (αλήθεια σας λέω, το έχω παίξει και εκεί) και κινούνται αρκετά γρήγορα ακόμα και σε αργά μηχανήματα με 8088. Τα sprites δεν είναι σαν τα άλλα, αλλά αποτελούνται από πολύγωνα τα οποία μεγαλώνουν και μικραίνουν μέσα από μαθηματικές πράξεις. Υπάρχουν και μερικές τέλειες κινηματογραφικές σκηνές μέσα στο παιχνίδι, που προσφέρουν πολύ στην γενική εικόνα του παιχνιδιού.

Ο ήχος είναι Sampled, ακόμα και για το μεγαφωνάκι (αν και στριγγλίζει λίγο), ενώ αν διαθέτετε κάρτα ήχου, θα ξετρελαθείτε με τις αληθινές ομιλίες, και τα μουγκριτά των διάφορων όντων που θα συναντήσετε. Είναι σίγουρο ότι θα μείνετε όλοι κολλημένοι στην οθόνη σας, μέχρι να περάσετε και τις 16 πίστες του φανταστικού αυτού παιχνιδιού. Και εδώ είναι η διαφορά με την έκδοση για την AMIGA. Το παιχνίδι στην AMIGA, απ'ότι έχω δει έχει μόνο 12 πίστες. Αν θέλετε πάντως να το τερματίσετε, σας πληροφορώ ότι αυτή δεν είναι καθόλου εύκολη δουλειά, και μου πήρε γύρω στις τρείς ημέρες, παίζοντας τέσσερις!! ώρες την ημέρα (χαράς το κουράγιο μου). Το παιχνίδι έχει κάτι γρίφους, που άν δεν έχετε υπομονή, εξυπνάδα, τύχη, αλλά και παρατηρητικότητα, είναι ικανοί να σε στείλουν στο Δαφνί.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δείτε το έργο "Οι τυχοδιόκτες της τέταρτης διάστασης", αφού είναι η μόνη αξιόλογη ταινία που σχετίζεται με άλλους κόσμους σε άλλη διάσταση. Διαβάστε και κανένα βιβλίο επιστημονικής φαντασίας (σας προτείνω την ΕΝΑΛΑΚΤΙΚΗ ΛΥΣΗ 3, δεν έχει σχέση, αλλά μου αρέσει)

ΓΕΝΙΚΑ

Μην με ρωτήσετε σε ποιά κατηγορία παιχνιδιών ανήκει. Αυτό ούτε και εγώ το ξέρω αλλά θα μπορούσα να το χαρακτηρίσω σαν ARCADE-ADVENTURE-SHOOT-BEAT EM UP (ουφ!!!) game.

Ο REVIEWER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Γειά σας, με λένε Σταμάτη Ριζάκη και είμαι από τον Πειραιά. Είμαι 18 χρονών και σπουδάζω προγραμματιστής Η/Υ σε μια ιδιωτική σχολή.Εχω έναν HYUNDAI super 16V με super VGA, όμως σύντομα θα αποκτήσω έναν 386/40 Mhz. Είμαι λάτρης των παιχνιδιών, αλλά το κυριότερο χόμπι μου είναι να διαβάζω το USER στο οποίο είμαι συνδρομητής από τον Απρίλιο.



94%

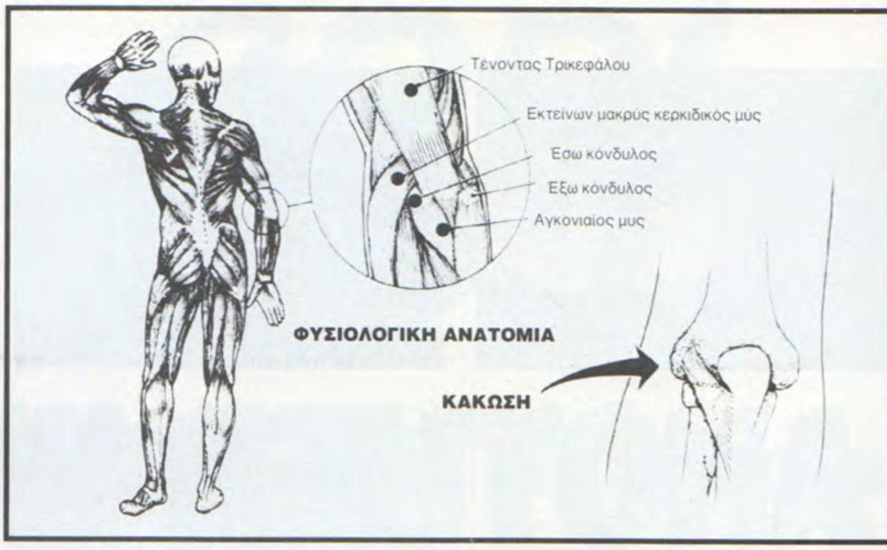
ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μην ξεχάσετε, όταν το τερματίσετε, να επιστρέψετε στην πραγματικότητα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**94**

Τα παιχνίδια είναι βέβαια μια πολύ ευχάριστη απασχόληση. Ομως η συνεχής χρήση του πληκτρολογίου καθημερινά μπορεί να σας δημιουργήσει προβλήματα. Ενας καλός gamer πρέπει να είναι ενημερωμένος. Το USER απευθύνθηκε στους ειδικούς πάνω στο θέμα:

ΤΟΥ Κ. ΔΙΑΜΑΝΤΟΠΟΥΛΟΥ*



ΕΠΙΚΟΝΔΥΛΙΤΙΔΑ *(TENNIS ELBOW)*

Σύνδρομο υπέρχρησης (υπερκόπωσης) των κινητών σημείων της περιοχής του αγκώνα, δημιουργεί έντονους πόνους για μεγάλο χρονικό διάστημα. Φλεγμονώδη κατάσταση παρουσιάζεται στα σημεία που περιβάλλουν το έσω ή τον έξω κόνδυλο ή και τους δύο, του βραχίωνος, όπως τένοντες, μύες, θύλακες. Ο πόνος αυξάνεται όταν περιστρέφουμε τον καρπό ή προσπαθώντας να πιάσουμε κάποιο αντικείμενο.

Η επικονδυλίτης είναι γνωστή πάθηση και ως "Tennis Elbow" διότι εμφανίζεται σε αθλητές του τέννις από τα χτυπήματα της μπάλλας στην ρακέτα. Οι κραδασμοί που δημιουργούνται αντανακλούν στην άρθρωση τους αγκώνα εμφανίζοντας έτσι επώδυνες καταστάσεις στην περιοχή. Βέβαια αθλήματα που έχουν σχέση με την κίνηση του αγκώνα και του καρπού δεν αποτελούν εξαίρεση στον κανόνα, όπως πχ γκολφ, μπόουλινγκ, σκι κτλ.

Αν αναλύσουμε τις κινήσεις του αγκώνα και του καρπού θα δούμε ότι πολλές από αυτές μας παρουσιάζονται στην καθημερινή μη αθλητική ζωή μας. Κατά την πολύωρη και μακρόχρονη χρήση γραφομηχανής, πληκτρολογίου computer, γραψίματος κλπ μπορούν να εμφανιστούν σημεία κόπωσης και πόνου. Αυτό συμβαίνει διότι οι καμπτήρες αν και έχουν μικρή έκφυση στον αγκώνα αντιθέτως δέχονται καθημερινά πολλά και μεγάλα φορτία. Γι'αυτό λοιπόν πρέπει οι παραπάνω μύες να είναι αρκετά γυμνασμένοι ώστε να μπορούν να ανταπεξέλθουν στις δυνάμεις που καθημερινώς αξασκούνται σε αυτούς. Παρακάτω παραθέτουμε μια πλήρη εικόνα αντιμετώπισης της επικονδυλίτιδας.

Θεραπευτικές μέθοδοι
Ιατρική-φαρμακευτική θεραπεία
Φυσικοθεραπεία
Εγχείρηση (πολύ σπάνια)

Διάγνωση
-Προσωπική αξιολόγηση των συμπτωμάτων Ιστορικό & Ιατρική εξέταση
-Ακτινογραφίες αγκώνος

Πιθανές πειπλοκές
-Ολική συνδεσμική ρήξη (χρειάζεται χειρουργική επέμβαση)
-αργή επούλωση
-Συνεχόμενες υποτροπές

Θεραπεία
Σημείωση: Ακολουθούμε τις συμβουλές του Ιατρού. Αυτές οι οδηγίες ειναι βοηθητικές.

Πρώτες βοήθεις: Καμμία.
Το πρόβλημα αναπτύσσεται αργα-αργά.
Συνεχόμενη θεραπεία: Εναλλαγές ζεστού και κρύου, Φυσικοθεραπεία. Χρήση περιαγκωνίδας.

Φάρμακα: Ακολουθούμε συνταγή γιατρού.

Δραστηριότητες: Μέχρι την εξαφάνιση του πόνου & γενικά των συμπτωμάτων δεν επανερχόμαστε στις συνήθεις δραστηριότητες. Ξεκινούμε προοδευτικά.

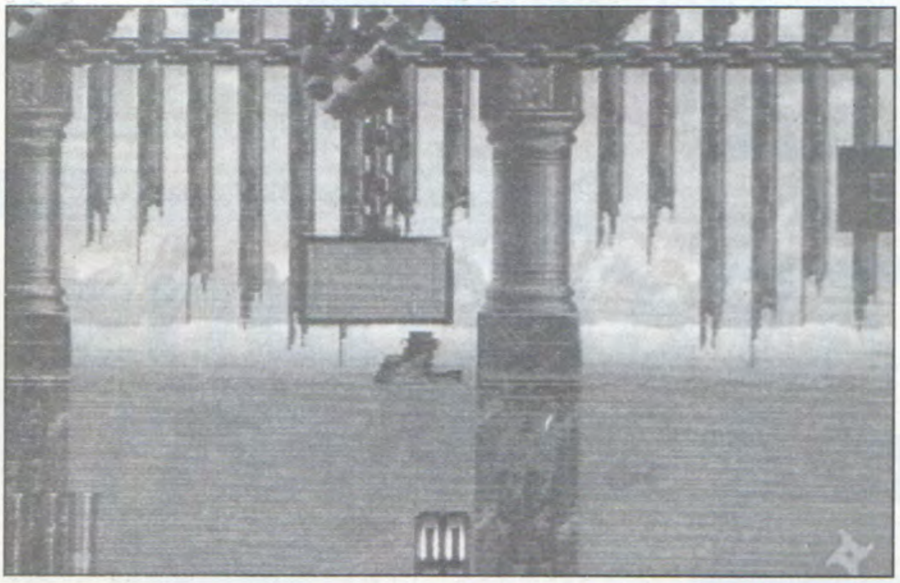
Αποκατάσταση: 3-4 φορές ημερησίως καθώς φοράμε την περιαγκωνίδα ή νάρθηκα: Διάταση ώμου και με κάμψη καρπού πιέζουμε το χέρι στον τοίχο για 1 λεπτό και χαλαρώνουμε. **Σημείωση**: ξεκινούμε την αποκατάσταση οταν ο πόνος εξαφανίζεται.

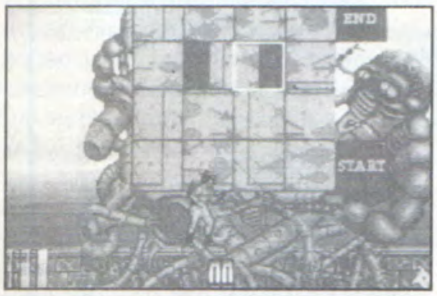
Επίλογος: Οπως κατανοούμε από τα παραπάνω με μια σωστή εκγύμναση των μυώνων που περιβάλουν τον αγκώνα μπορούμε να αποφύγουμε μια ταλαιπωρία που θα στοιχίσει και οικονομικά αλλά και σε πολύτιμο χρόνο

* Ο Κων/νος Διαμαντόπουλος είναι Φυσιοθεραπευτής Εργοφυσιολόγος, Πτυχιούχος του Πανεπιστημίου Concordia Mondreal. Ειδ. General Hospital of Mondreal & Concordia Sports Medicine Clinic.

SHADOW

ΤΟΥ Χ. ΚΛΑΔΗ





Οταν ένα παιχνίδι συνδιάζει τόσο τέλεια το arcade και το adventure, κανένας απλός θνητός δεν θα μπορούσε να το τελειώσει. Και ακριβώς για αυτό το λόγο ανέθεσαν σε εμένα να γράψω τη λύση αυτού του υπέροχου πραγματικά παιχνιδιού... Πρίν να αρχίσουμε βέβαια την ξενάγηση στους κόσμους του BEAST σας θυμίζω να μαζεύεται πάντα το χρυσό που βλέπετε...

THE FOREST OF ZEARKOS

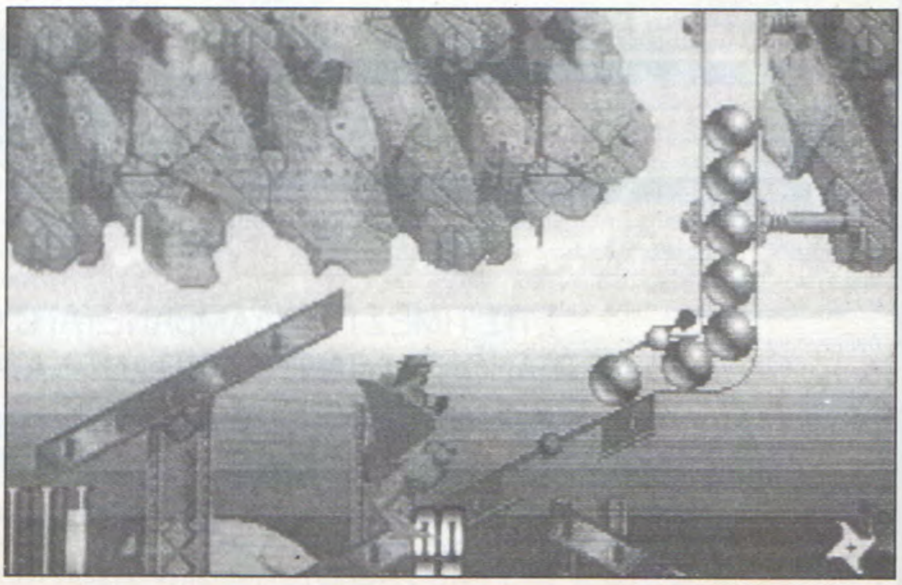
Μια νύχτα στο δάσος και πολλά μπορούν να συμβούν. Βάλτε λοιπόν μία κασέτα με heavy μουσική στο stereo και αρχίστε... Προχωρήστε δεξιά με προσοχή, γιατί πρίν καλά καλά αρχίσετε, θα συναντήσετε κάποια φυτά, τα οποία σας πετούν μερικούς, όχι και τόσο γευστικούς καρπούς. Προσπαθήστε να τα καταστρέψετε ή να τα αποφύγετε χωρίς να χάσετε πολύ ενέργεια. Προχωρώντας θα φτάσετε σε έναν βράχο "ανελκυστήρα" που χτυπώντας το μοχλό δίπλα του, θα σας ανεβάσει στην παραπάνω πλατφόρμα. Προχωρήστε δεξιά και ξεπαστρέψτε τα φρικιά που σας επιτίθονται και αφού φτάσετε στους κινούμενους βράχους, χτυπήστε την στρογγυλή κάνουλα, έτσι ώστε να τους φέρετε σε σημείο που να σας διευκολύνει να περάσετε απέναντι. Αφού περάσετε λοιπόν, μαζέψτε την χειροβομβίδα την οποία θα χρησιμοποιήσετε για να καταστρέψετε τα πυροβόλα με ευκολία και χωρίς να χάσετε πολύτιμη ενέργεια. Πηδώντας πάνω σε αυτούς τους βράχους, μαζέψτε το κλειδί, γυρίστε στον πρώτο βράχο και λίγο πιο κάτω αριστερά θα δείτε μια πόρτα την οποία θα ανοίξετε με το κλειδί και θα συλλέξετε το χρυσό.

Ξαναγυρίστε στους βράχους και προχωρήστε δεξιά με προσοχή, σκοτώνοντας όποιον βρεθεί στο δρόμο σας, εκτός από εκείνο το μεγάλο ζώο που βρίσκεται κλεισμένο πίσω από μια πόρτα. Προχωρώντας δεξιά θα βρείτε κλειδί και ένα κομάτι κρέας να ψήνεται στη σούβλα. Χτυπήστε το και μετά σπρώξτε το δεξιά, κάτω από μία παγίδα (προσοχή μην πέσει επάνω σας) και γυρίστε αριστερά. Χρησιμοποιήστε το κλειδί για να ελευθερώσετε το ζώο και πηδήξτε αμέσως στη σκάλα. Ακολουθήστε το ζώο το οποίο θα τρέξει για το ψητό και θα πέσει στην παγίδα ανοίγοντας το δρόμο για εσάς. Δεξιά θα δείτε μια πλατφόρμα η οποία θα σας μεταφέρει επάνω.

Στο ανέβασμα θα πρέπει να πάρετε και έναν βράχο, ο οποίος για να μείνει πάνω στην πλατφόρμα πρέπει αυτή να έχει οριζόντια κλίση. Αν δεν τα καταφέρετε με τη μία, μπορείτε άνετα να ξαναπροσπαθήσετε.

Προχωρήστε αριστερά σπρώχνοντας το βράχο και μετά ρίξτε τον κάτω, πέστε και εσείς μαζί του και από την πλατφόρμα πηδήξτε αριστερά. Προσοχή στα καρφιά που πετάγονται από το έδαφος τα οποία μπορείτε να καταστρέψετε με όποιο όπλο θέλετε, αλλά προχωρήστε γρήγορα αριστερά γιατί ξαναβγαίνουν.

Προχωρώντας αριστερά θα φτάσετε στον μεγάλο κακό της πίστας, που παρά το μέγεθος του, δεν θα σας δυσκολέψει να τον νικήσετε. Μόλις σκοτωθεί, συλλέξτε το κρανίο. Η πρώτη δοκιμασία έχει τελειώσει. Πάρτε ένα User και διαβάστε το για να ανακτήσετε τις δυνάμεις σας. Μετά...



OF THE BEAST 3

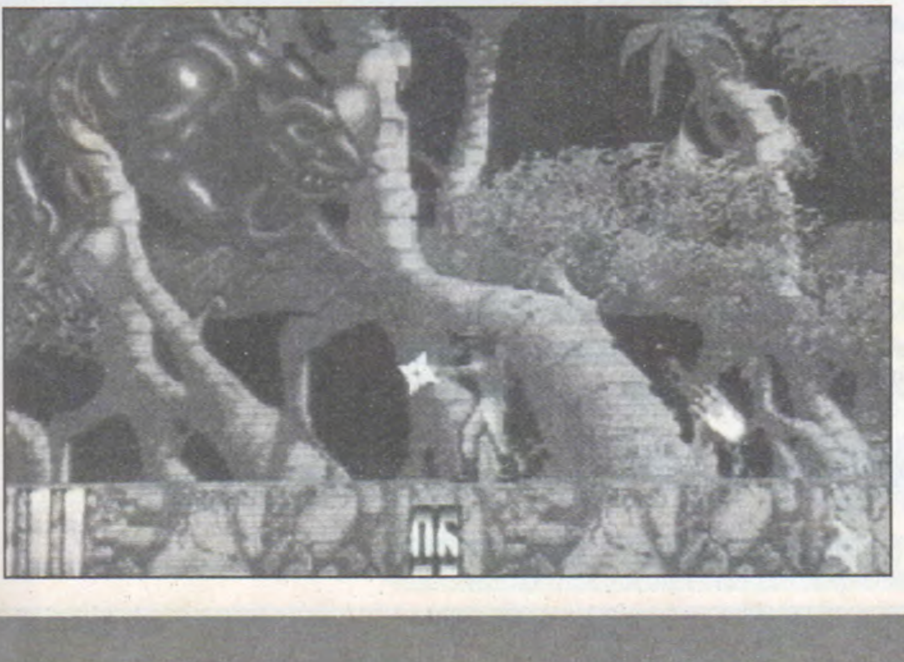


THE FORT DOURMOON

Βρίσκεστε έξω απ'το κάστρο και προχωρείτε δεξιά. Χτυπήστε τον μοχλό για να πέσει η γεφυρόπορτα, προχωρήστε και πάρτε την ρόδα. Γυρίστε αριστερά μέχρι εκεί που αρχίσατε και βάλτε τη ρόδα στο κάρο και προχωρήστε με αυτό για να προστατευθείτε από τις φλόγες και προχωρώντας αριστερά γκρεμίστε την πόρτα. Προχωρήστε δεξιά και χτυπήστε το σωλήνα που είναι στο έδαφος και στέλνει προς το μέρος σας τις μπάλες που πέφτουν. Αφού γίνει αυτό, περάστε γρήγορα στο διάστημα όπου οι μπάλες αργούν να πέσουν. Προχωρώντας, θα δείτε μερικές φυλακισμένες σφήκες σε μία καταπακτή,οι οποίες θα ελευθερωθούν όταν προχωρήσετε. Αφού τις ξεπαστρέψετε, κατεβείτε στην καταπακτή και χτυπήστε το διακόπτη, ανεβείτε, προχωρήστε δεξιά και θα πέσετε στην σύραγγα. Μόλις φτάσετε κάτω, πάτε δεξιά, παίρνετε το τραπέζι και πηγαίνετέ το αριστερά στο δωμάτιο που πέσατε (κάπου στο κέντρο), ανεβείτε πάνω στο τραπέζι και χτυπήστε το μοχλό αριστερά σας. Το νερό που ανεβαίνει δεν θα σας βλάψει εφόσον είστε επάνω στο τραπέζι. Οταν φτάσετε επάνω χτυπήστε το μοχλό δεξιά και το νερό θα αρχίσει να κατεβαίνει και παράλληλα θα ανοίξει και μία πόρτα δεξιά. Προχωρήστε και ανεβείτε στη σκάλα, πηγαίνετε το τραπέζι στην άκρη και αφού ανεβείτε πάνω του, ξεπαστρέψτε το "πράγμα" που σας πετάει βαρέλια. Τώρα ρίξτε κάτω το τραπέζι, πηδήξτε δεξιά, πάρτε το κιβώτιο με την επιγραφή "FRAGILE" ρίξτε το εκεί που ρίξατε το τραπέζι και μετά πέστε και εσείς κάτω. Προσπαθείστε τώρα κάνοντας τις κατάλληλες κινήσεις, να βρεθείτε δίπλα στο κιβώτιο (να είστε και εσείς και το κιβώτιο πάνω στο τραπέζι), αλλά προσοχή μην πέσετε στο οξύ. Χτυπήστε το κιβώτιο μέχρι να διαλυθεί και μετά πηδήξτε προς τα δεξιά πατώντας πάνω στα ξύλα του κιβωτίου που επιπλέουν, συνεχίστε δεξιά, πέστε κάτω και μετά πηγαινεται δεξιά πάνω. Εδω προσέξτε μη ρίξετε το βαρέλι κάτω ή μη σας πιάσει η αρπάγη. Πηδήξτε προς τα δεξιά (μην πέσετε) και μετά πηδήξτε ευθεία πάνω προσέχοντας την αρπάγη και σκοτώστε τον χειριστή της. Εκεί θα βρείτε τους μοχλούς χειρισμού της αρπάγης (ο πάνω ανοιγοκλείνει



την δαγκάνα, ο μεσαίος την μετακινεί αριστερά ή δεξια και ο κάτω την μετακινεί πάνω ή κάτω) και χρησιμοποιήστε την για να τοποθετείσετε το βαρέλι πάνω στην λωρίδα μεταφορά που βρίσκεται πάνω από το χειριστήριο. Κατεβείτε τη σκάλα και κλείστε το αριστερό καπάκι, χωρίς να χτυπήσετε αυτόν που βρίσκεται εκεί. Ανεβείτε τη σκάλα ώς πάνω, πηγαίνετε αριστερά, πηδήξτε πάνω από την μπάλα με τα καρφιά και συλλέξτε το χρυσό και συνεχίστε δεξιά. Προχωρώντας θα συναντήσετε τον κακό της πίστας και για να τον σκοτώσετε πρέπει απλά να πηδάτε και να του ρίχνετε όταν αυτός σκύβει για να σας χτυπήσει. Μόλις περάσετε και αυτό το εμπόδιο, συλλέξτε την αγκαθωτή μπάλα που αφήνει και συνεχίστε δεξιά. Πάρτε το χρυσό, γυρίστε δεξιά και κατεβείτε τη σκάλα και εφόσον έχετε κλεισει το αριστερό καπάκι που βρίσκετε κάτω, μπείτε στο βαρέλι, στραφείτε προς τα δεξιά, χτυπήστε το διακόπτη και μόλις το "ταξιδάκι" σας τελειώσει, προχωρείστε δεξιά και έχετε τελειώσει και την δεύτερη δοκιμασία.



Συνεχίζεται στο επόμενο τεύχος...

SATARA

ΤΟΥ Γ. ΦΑΡΜΑΚΗ

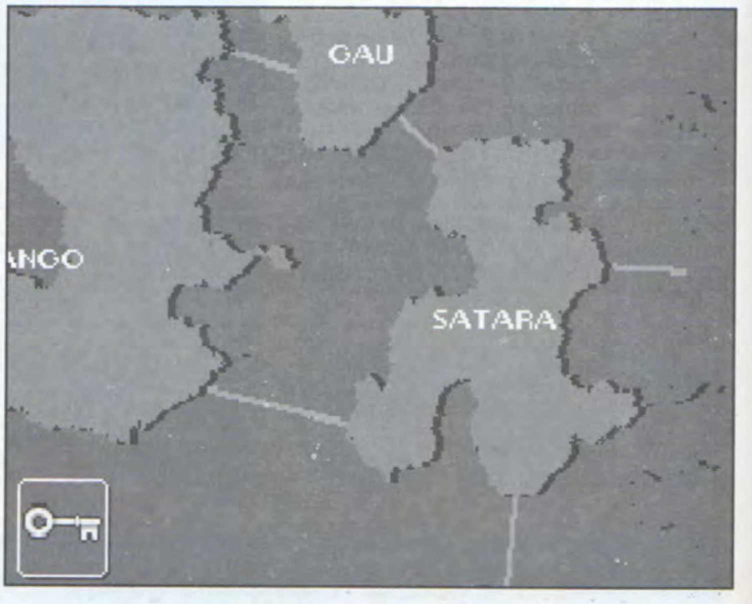
(βαθμός δυσκολίας 3)
Τρεις είναι οι αποστολές σας στην Satara :

1). Να στρατολογήσετε τους Gamoudi και Kouyate και

2). Να δολοφονήσετε τον Tozer. Ισως το πιο πολυπληθές νησί από όλα. Αν μπλέξετε θα βρεθείτε να γνωρίζετε καμμιά τριανταριά άτομα και να πηγαίνετε απ' τον έναν στον άλλο, χωρίς αντίκρυσμα. Φθάνοντας στο νησί βλέπετε στον χάρτη την θέση του Kedourie. Τον βρίσκετε και του επιβάλεσθε με authority. Αυτός σας δίνει κάτι έγγραφα και την πληροφορία ότι ο Bruchen είναι προδότης. Υστερα πηγαίνετε στον σύνδεσμό σας την Saladar που σας δίνει τις θέσεις των Sinan, Ras M'Bow και Ben Bella. Αν τώρα πάτε στη Sinan αυτή εκτός από ιατρική βοήθεια σας αποκαλύπτει ότι η Yaa M'bow είναι προδότρα.

Πηγαίνετε στην Yaa M'Bow αλλά μην της μιλήσετε (δεν θέλετε πάρε δώσε με προδότες), βρείτε δίπλα της την Busia. Τελικά όλη η γειτονιά αποδεικνύεται προβληματική μια και η Busia σας προδίδει επίσης. Στην φυλακή τα πράγματα είναι μάλλον δύσκολα. Κάθε προσπάθεια να δείρετε τους Smith, Anderson, Arnaud και Nyame καταλήγει στο αντίθετο αποτέλεσμα - σας δέρνουν αυτοί. Ορισμένες γυναίκες της φυλακής δεν δείχνουν να καταλαβαίνουν πολλά από άντρες αφού οι Ingersenmt και Jenkins δεν υποκύπτουν στην γοητεία σας, αντίθετα με μερικές που έχουν καλό γούστο (Harper, Coleman). Η δωροδοκία άλλοτε αποδίδει (Hughes) και άλλοτε όχι (Lanza).

Βγαίνοντας τώρα έρχεστε φάτσα με φάτσα με τον Kouyate. Αν δεν είναι αυτός σημαίνει ότι μπήκατε σε άλλη φυλακή, οπότε φροντίστε να ξανασυληφθείτε (σας θυμίζουμε τους Yaa M'Bow και Bruchen). Επιστρατεύετε τα καλύτερα επιχειρήματά σας (-reason) και καταφέρνετε να πείσετε τον Kouyate (δεν πρέπει να



είναι ιδιαίτερα έξυπνος φαίνεται!).

Πάει λοιπόν η πρώτη σας αποστολή. Ο κύριος Kouyate ευγενέστατα σας δωρίζει ένα ελικόπτερο και σας πληροφορεί για ένα μέρος που δεν υπάρχει στον χάρτη σας, το Salamadi Crag. Ενδιαφέρον ακούγεται αλλά το αγνοείτε και πηγαίνετε στο Asaimara κάπου στη μέση του νησιού. Εκεί βρίσκεται ο Umar που τον κερδίζετε κι αυτόν με reason. Σας πληροφορεί λοιπόν για τις θέσεις των Sirhan, Ojuku, Mulele. Πηγαίνετε στον τελευταίο ο οποίος σας λέει πού βρίσκονται οι Tozer, Gamudi (σας ενδιαφέρει) και Rihan (δεν σας ενδιαφέρει). Ξεκινάτε πρώτα για τον Tozer, αφού βρίσκεται και πιό κοντά) τον οποίο καθαρίζετε χωρίς πολλά λόγια (αποστολή 2).

3). Τώρα ανανεωμένος πηγαίνετε στον Gamudi που για να σας βοηθήσει θέλει πρώτα να βρείτε κάποια έγγραφα. Ελα όμως που εσείς ήδη τα έχετε κι ας μην το ξέρετε (θυμάστε αυτά που σας έδωσε ο Kedourie στην αρχή;).

Ξεμπερδέψατε λοιπόν και με την τελευταία σας αποστολή και η Satara είναι δική σας (ή της Ομοσπονδίας τέλος πάντων). Το δωράκι που σας περιμένει είναι μια σακκούλα με ασημένια νομίσματα (ούτε καν χρυσά οι τσιγγούνηδες!) και μυστικό όπλο το God's Eye.

ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

XENOPHOBE

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

LAST NINJA 3

μέρος 6'

ΠΕΜΠΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Επιλέξτε το σούρικεν. Κλωτσήστε τον φρουρό δύο φορές, πηγαίνετε πάνω αριστερά, κάτω αριστερά και πάνω αριστερά δύο φορές. Βρείτε και πάρτε το κόκκινο φίλτρο μόνο αν έχετε πολύ μειωμένη την ενέργειά σας. Πηγαίνετε κάτω αριστερά, πάνω αριστερά, όπου βρίσκετε και παίρνετε την περγαμηνή. Τώρα κάτω αριστερά, πάνω αριστερά ενώ συνεχίζετε να αντιμετωπίζετε τους αντιπάλους που εμφανίζονται χωρίς να χρησιμοποιείτε κανένα όπλο. Στην χειρότερη περίπτωση μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το σπαθί σας. Αυτό θα πρέπει να το κάνετε μέχρι να δείτε το bushido σας να γεμίζει τουλάχιστον κατά τα 3/4 και ενώ έχετε μία ακόμα ζωή στην διάθεσή σας. Τώρα πηγαίνετε πάνω αριστερά και σταθείτε στην μέση του πενταγώνου, επιλέξτε την περγαμηνή και κρατήστε πατημενο το fire. Ταυτόχρονα κάντε το μοχλό του joystick πάνω αριστερά. Θα εμφανιστεί ο Kunitoki, θα τον σκοτώσετε (πόσο εύκολα τα λέω) θα επιλέξετε τα σούρικεν και θα τον κλωτσήσετε δύο φορές. Πολύπλοκο το φινάλε αλλά μόλις τελειώσατε ένα πολύ δύσκολο παιχνιδι. Πάμε παρακάτω.

Του Ν. Κροντηρά

Ενα εγχειρίδιο που σας το είχαμε υποσχεθεί εδώ και μερικά τεύχη αλλά δεν είχαμε δημοσιεύσει ακόμα. Εχοντας λοιπόν τελειώσει -επιτέλους- το παιχνίδι στο Lynx μπορούμε να γράψουμε άφοβα:

1) Κρατήστε την δύναμη του χαρακτήρα σας όσο το δυνατόν πιο ψηλά παίρνοντας συνέχεια φίλτρα και φαγητά.

2) Το καλύτερο όπλο από όλα είναι το electrogun.

3) Αν θέλετε να τελειώσετε το παιχνίδι θα πρέπει να πέσετε οπωσδήποτε χαμηλά! Ετσι το να περπατάτε γονατιστοί είναι η καλύτερη επιθετική και αμυντική μέθοδος για να αποφεύγετε τα τέρατα. Για να αντιμετωπίσετε έναν Festor η καλύτερη τακτική είναι να τον πλησιάσετε σκυμμένος και να τον πυροβολήσετε χωρίς να σηκωθείτε.

4) Τα Rollerbabies είναι αδύνατον να τα καταστέψετε με ένα απλό όπλο. Ετσι ή θα πρέπει να περιμένετε να ανοίξουν ή να τα στριμώξετε με το όπλο σε καμιά γωνία της οθόνης.

5) Πρέπει να μαζεύετε όλα τα αντικείμενα. Κάθετί στο inventory σας στο τέλος του επιπέδου κοστολογείται με 1000 πόντους.

6) Αν αποφασίσετε να χρησιμοποιήσετε την δισκέτα που ενεργοποιεί το σύστημα τηλεμεταφοράς φροντίστε να βρίσκεστε σε απελπιστική θέση γιατί δεν τό'χει σε τίποτα το πρόγραμμα να σας διακτινίσει σε μία οθόνη γεμάτη από τέρατα!

7) Αν δείτε διάφορα περίεργα πραγματα να πετάνε από πάνω σας τότε σίγουρα στην επόμενη οθόνη σας περιμένουν μερικοί Snotterpillers.

8) Κάτι που θα σας κάνει να νοιώσετε πολύ ευχάριστα: μόλις κατεβάσετε το ποσοστό των Xenos κάτω από 5% δεν χρειάζεται να κάνετε τίποτα άλλο. Θα αρχίσουν μυστηριωδώς να αυτοκαταστρέφονται.

ΕΙΔΙΚΟΤΕΡΑ

Στα επίπεδα 2, 9, 16 να μαζεύετε όλα τα φίλτρα που μπορείτε να βρείτε για να φτιάξετε την αντοχή του ήρωά σας. Ακόμα απομακρυνθείτε από την οθόνη με τις χειροβομβίδες πριν αυτή ανατιναχτεί και γίνετε κομμάτια.

Στα 3, 10, 17: θα βρείτε το χρησιμότατο comlink που σας δείχνει την ποσότητα των εχθρικών sprites. Οποτε έχετε χρησιμοποιήστε το jet pack κατά κόρρο.

Τα 4, 11, 18 είναι γεμάτα με ασανσέρ αλλά και τρύπες στο πάτωμα, στις οποίες δεν σκοτώνεστε αλλά μπορείτε να περάσετε σε άλλα πατώματα. Ενα jet pack και εδώ είναι ό,τι χρησιμότερο υπάρχει.

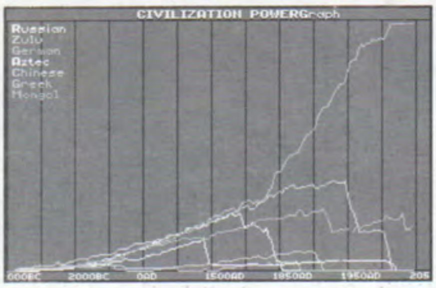
5, 12, 19 τα πράγματα δυσκολεύουν απότομα. Πρέπει οπωσδήποτε να βρείτε μια security card και να την χρησιμοποιήσετε έτσι ώστε να μην σας πυροβολούν τα lasers. Στα περισσότερα δωμάτια υπάρχουν Snotterpillers γι'αυτό καλό θα ήταν να ρίχνετε πρώτα μερικές χειροβομβίδες και μετά να μπαίνετε.

6, 13, 20 Ολα αυτά τα επίπεδα έχουν πιάσει φωτιά και θα πρέπει να μαζεύετε τα δοχεία του νερού αν θέλετε να επιζήσετε. Η χρήση ενός πυροσβεστήρα είναι μια πολύ καλή ιδέα στο δεύτερο επίπεδο. Πάρτε μερικά καλά όπλα.

Στα επίπεδα 7, 14, 21 τα Xenos θυμίζουν σε ταχύτητα, ζαβολιά και ποσότητα... Gremlins, παρά το μικρό μέγεθος του επιπέδου! Οσο περισσότερες χειροβομβίδες χρησιμοποιήσετε τόσο καλύτερα είναι. 8, 15, 22 εδώ μπορεί και να παρατήσετε το παιχνίδι αφού τα πράγματα γίνονται κάπως βαρετά εξαιτίας του μεγάλου μεγέθους των επιπέδων. Αφού δεν υπάρχουν καθόλου ανελκυστήρες είσαστε υποχρεωμένοι να χρησιμοποιείτε ένα jet pack και να ανεβοκατεβαίνετε από τις τρύπες στα πατώματα. Αν πατε στο κατώτερο μέρος του επιπέδου μπορείτε να τα ανατινάξετε ολα.

Το τελευταίο επίπεδο, το 23ο είναι η φωλιά της Μητέρας όλων των τεράτων. Εξολοθρεύστε τις ορδές από Snotters και ο καλύτερος τρόπος για να ξεφορτωθείτε την μανα τους είναι να την χτυπήσετε πισώπλατα. Τα καϋμένα τα τερατάκια...





ΤΟΥ **Μ. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ**

CIVILIZATION

1
Κατ'αρχήν το πρώτο πράγμα που πρέπει να σας πω είναι ότι παίζει αρκετά μεγάλη σημασία ο πολιτισμός που θα πάρετε. Καλύτερο θα είναι να διαλέξετε ανάμεσα στους Ελληνες, Αζτέκους και Γερμανούς που έχουν σχετικά δυνατό πολιτισμό από την αρχή.



2
Στην αρχή όταν ξεκινάτε με το πρώτο Settler, καλό θα είναι η περιοχή που θα φτιάξετε την πρώτη πόλη σας να είναι δίπλα σε θάλασσα για να μπορείτε να αυξήσετε στο μέλλον πολύ εύκολα τις ναυτικές σας δυνάμεις και έτσι να επικοινωνήτε και να ταξιδεύετε πολύ πιό εύκολα.

3
Το πρώτο πράγμα που θα πρέπει να παράγετε μετά από την δημιουργία της πόλης είναι μία λεγεώνα και στην συνέχεια ένα Granary και Barracks, κατά σειρά. Την λεγεώνα για να μπορείτε να προστατέψετε την πόλη σας, το Granary για να έχετε κάποιες ποσότητες τροφίμων και τα Barracks για να βγάζετε ανθεκτικό στρατό.

4
Ακόμα καλό θα ήταν στην δημιουργία της πρώτης πόλης να προσέξετε πολύ την περιοχή πόσο καρποφόρα είναι για να μην χρειάζεται από την αρχή να δημιουργήσετε μεγάλες εκτάσεις χωραφιών.

5
Μόλις δημιουργήσετε όλα τα παραπάνω, δημιουργήστε και ένα ακόμη Settler, για να καλλιεργεί την περιοχή και να φτιάχνει δρόμους που θα σας φανούν πολύ χρήσιμοι για την γρήγορη μετακινησή σας στην ξηρά, τόσο για τους φαντάρους και τις διμοιρίες σας, αλλά και για τα καραβάνια αργότερα. Μετά από όλα αυτά θα μπορείτε άνετα να δημιουργήσετε βετεράνους στρατιώτες για να μπορείτε να εξερευνήσετε καλύτερα τις γύρω περιοχές.

6
Μην δημιουργείτε πόλεις την μία κοντά στην άλλη, γιατί είναι αντιοικονομικό και σας ζημιώνει. Η καλύτερη απόσταση για να δημιουργήσετε μία πόλη από μία άλλη είναι κάπου στα 20 τετράγωνα (το λιγότερο).

7
Οταν δείτε ότι ο πληθυσμός σας φτάσει περίπου τους 250.000 - 300.000 κατοίκους δημιουργήστε Aquedact (υδραγωγείο), πριν σας το ζητήσουν οι ίδιοι, γιατί τότε θα έχει δημιουργηθεί ήδη μια μείωση πληθυσμού, που θα περνάει το 8%.

8
Καλό θα είναι όταν βρίσκετε μία πόλη άλλου πολιτισμού κοντά στην δικιά σας, να δημιουργείτε έναν διπλωμάτη και να τον στέλνετε εκεί για να φτιάχνει πρεσβεία και έτσι να μαθαίνετε όλες τις κινήσεις του πολιτισμού. Από το πολίτευμα που έχει μέχρι τις στρατιωτικές του δυνάμεις και την κυβέρνηση που τον διευθύνει.

8
Τους φόρους καλά θα ήταν να τους αφήσετε όπως έχουν, μιας και είναι στο ποσοστό που πρέπει, με μόνη διαφορά να αλλάξετε τα ποσοστά πολυτέλειας και να τα πάτε από 20% εώς 30% για να είναι οι κάτοικοί σας ευχαριστημένοι.

9
Αν ο πληθυσμός σας αυξάνετε πολύ και βλέπετε ότι συμβαίνουν αρκετές διαταραχές, τότε υπάρχουν μόνο δύο λύσεις. Η πρώτη είναι να φτιάξετε δικαστήριο στην πόλη που γίνονται οι διαταραχές, ενώ αν δείτε ότι τα πράγματα πάνε άσχημα γενικώς, τότε δεν χρειάζεστε τίποτα άλλο παρά... μία επανάσταση. Πρέπει όμως να προσέξετε πότε ακριβώς θα την κάνετε, γιατί όπως καταλαβαίνετε μία επανάσταση όταν γίνεται όταν δεν πρέπει, τότε τα πράγματα δεν θα είναι και τόσο ρόδινα για εσάς και τον κόσμο σας.

10
Τα καραβάνια παίζουν σημαντικό ρόλο για την ανάπτυξη και την οικονομία σας αφού μπορούν από το να μεταφερθούν σε κάποια μακρυνή πόλη κάποιου άλλου πολιτισμού, μέχρι και να σας βοηθήσουν να τελειώσετε πιό γρήγορα κάποιο από τα έργα που φτιάχνετε.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

Αν και ξέρουμε ότι αγωνιάτε για τον νικητή πρώτα οι σωστές απαντήσεις

1) 7.14 MHZ

2) 18 MB

3) 880 KB

Και πλουσιότερος κατά μία AMIGA: είναι ο:

ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ ΚΑΤΣΑΡΟΣ
Κ. Βάρναλη 64 ΑΘΗΝΑ

ενώ η AMIGA ήταν μια ευγενική προσφορά του

METRON O.E
Εθνικής Αμύνης 15 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
τηλ. 031- 264608

Τάσο, επικοινώνησε με το περιοδικό για το δώρο σου !!!

Mail Order

AMSTRAD

A/D 5900
AIR COMBAT ACES ....A/C 4550
......................................A/D 3550
ARCADE COLLECTION ....A/C 2450
......................................A/D 5500
AIR SEA SUPREMACY ....A/D 5500
CHALLENGERS ....A/D 3550
GUNBOAT ....A/D 3550
JAWS ....A/C 2450
......................................A/D 3550
STAR CONTROL ....A/C 2450
......................................A/D 3550
COMBAT SIMULATION ....A/C 2450
......................................A/D 3550
CAPTAIN PLANET ....A/D 3550
PAPERBOY 2 ....A/D 4550
PIRATES.....................................A/C 2450
HIGH STEEL ....A/C 2450
MUNSTERS ....A/C 2450
MR HELI.....................................A/C 3550
ULTIMATE COLLECTION ....A/C 2450
WAR MACHINE ....

PC DUAL

HOYLES BOOK 3 12200
CHESSMASTER 3000 7300
PAPERBOY 2.........................5500
LEGEND................................7300

CD TV

ANIMALS IN MOTION.............10900
WOMEN IN MOTION....................."
TOWN WITH NO NAME..............."
PSYCHO KILLER ...."
LEMMINGS ...."

PC

BAAL 5.25, 3.5.................................3550
BALLISTIX 5.25, 3.5 3550
BLOOD MONEY 5.25.........................3550
F15 STRIKE EAGLE II 5.25, 3.5 9150
F15 SCENARIO DISK 5.25, 3.5 4550
FULL BLAST 5.25.............................5500
AIR SEA SUPREMACY 5.25 8200
HYPERSPEED 5.25, 3.5 12200
INT.SOCCER CHALLENGE 5.25.....3700
CODS 5.25, 3.5................................5900
MENACE 5.25, 3.5............................3550
MICROPROSE SOCCER 5.25.........3700
MIDWINTER II 5.25, 3.5 12200
MINDBENDER 5.25, 3.5 3550
NEVER MIND 5.25, 3.5 3550
SPACE QUEST IV EGA 5.25.........12200
RICK DANGEROUS II 5.25.... 3700
RED STORM RISING 5.25 ,3.5........4550
RESOLUTION 101 5.25, 3.5 3550
SAMURAI 5.25.................................5500
STAR CONTROL 5.25, 3.5 5500
STRYX 5.25, 3.5...............................3550
MEGAFORTRESS 5.25, 3.5 7300
THUNDERSTRIKE 5.25, 3.5 3550
KNIGHTS OF THE SKY 5.25...........9150
COVERT ACTION 5.25........................ "
SUPER TETRIS 5.25..........................."
F117A 5.25..."
CIVILISATION 5.25..............................."
SILENT SERVICE 5.25......................... "
UMS II 5.25 8200
IRON LORD 5.25, 3.5..........................4000
TOM & THE GHOST 5.25, 3.5 3000
CRYSTALS OF ARBOREA 5.25......3000
METAL MUTANT 5.25 3000

AMIGA

AMNIOS 5500
ANARCHY 4550
BARBARIAN II 5500
BETRAYAL 5900
BLOOD MONEY 3550
CODENAME ICEMAN12200
COLONELS BEQUEST12200
LEGEND 5500
GOLDRUSH 5900
HEART OF CHINA 10000
INFESTATION.............4550
KNIGHTS OF THE SKY7300
LARRY 2 5900
LOOM..........................10900
COVERT ACTION 7300
LOTUS 2 4550
MANHUNTER 2 5900
MERCANT COLONY ...5900
MIDWINTER II..............7300
NITRO 3550
PEGASUS....................4550
POLICE QUEST II 12200
RED BARON 10900
RISE OF DRAGON 12200
PAPER BOY 2 5500
SPACE HARRIER II.....3550
CAPTAIN PLANET 5500
STAR CONTROL 4550
STELLAR 7 7300
STUNT CAR.................3550
TOP LEAQUE 7300
UTOPIA 5900
AIR SEA SUPREMACY7300
AIR COMBAT ACES 7300
LARRY V 10900
WILLY BEAMISH ...."
SPACE QUEST IV ...."
KING'S QUEST V ...."

TIPS + TRICKS

AMSTRAD

Αυτός ο μήνας είναι μάλλον ο μήνας του AMSTRAD, αφού τα tips που θα σας δώσουμε, ξεπερνούν κάθε προσδοκία όλων των AMSTRAD USERS... Και ξεκινάμε τη "μικρή" μας συλλογή.



THE UNTOUCHABLES

Κάντε ένα high-score, και πληκτρολογήστε αντί για το όνομά σας το όνομα HUMPHREY BOGART. Θα δείτε το μήνυμα TEST MODE ACTIVE να ανάβει στην οθόνη. Μετά όταν ξεκινήσετε το παιχνίδι, πατήστε 9,6,3 (στο αριθμητικό πληκτρολόγιο) και το δεξί βέλος, για να περνάτε τις πίστες.

STORMLORD

Οταν είστε στην εισαγωγική οθόνη, πληκτρολογήστε ΓΡΗΓΟΡΑ και χωρίς κενά το BRINGONTHEGIRLS. Θα εμφανιστεί ο αριθμός 12 πάνω αριστερά. Μετά επιλέξτε 1 εώς 4 για να παίξετε το αντίστοιχο επίπεδο με άπειρες ζωές.

EXOLON

Καθορίστε τα πλήκτρα ως Z,O,R,B,A και θα ακούσετε μια μουσικούλα. Μετά βάλτε τα πλήκτρα που θέλετε (ή παίξτε με joystick) και θα έχετε άπειρες ζωές.



CYBERNOID

Οπως στο EXOLON, μόνο που αυτή τη φορά βάλτε αντί για τα πλήκτρα που θέλετε τα Y,X,E,S.

CYBERNOID II

Στη συνέχεια του καταπληκτικού παιχνιδιού του R. CECCO, κάντε ότι και προηγουμένως αλλά με τα πλήκτρα O,R,G,Y.

NEW ZEALAND STORY

Πληκτρολογήστε ΠΟΛΥ ΑΡΓΑ τη λέξη FLUFFY στην εισαγωγική οθόνη, για να αποκτήσετε άπειρες ζωές. Μετά αν θέλετε πατήστε το μεγάλο RETURN για να περάσετε level.

DRUID

Πληκρολογήστε THE COVENANT στο high score, για να εξαφανίσετε όλα τα τέρατα.

GHOSTBUSTER II

Για άπειρα "καλούδια" στο πρώτο level πατήστε pause, και πληκτρολογήστε AYKROYD και ξαναξεκινήστε το παιχνίδι.

SUPER STUNTMAN

Γράψτε LIVEWIRE στα high score για ατελείωτες προμήθειες.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

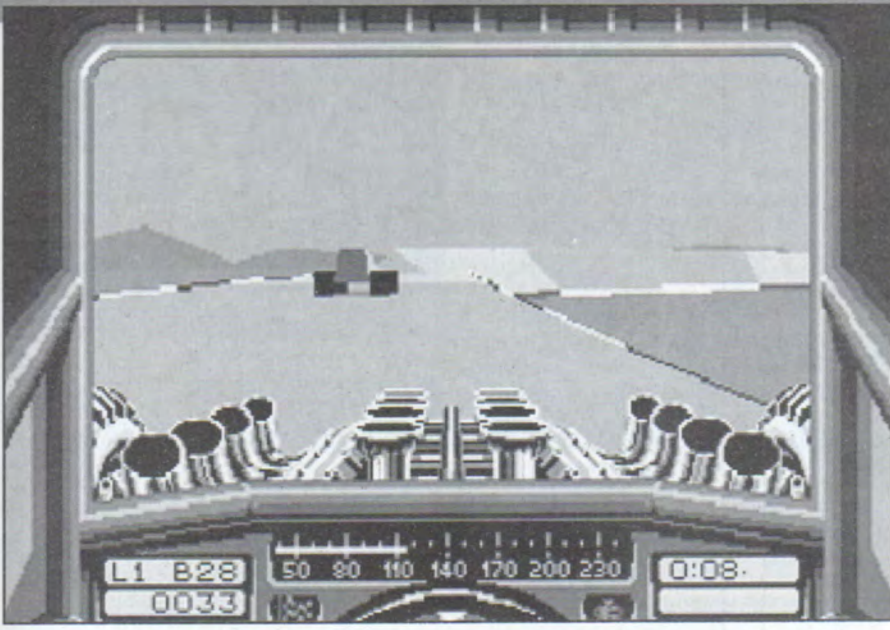
Πατήστε τα πλήκτρα T,O,D ταυτόχρονα στην εισαγωγική οθόνη και μετά όταν παίζετε πατήστε SHIFT και 1 μαζί για να ξαναπάτε στην αρχή του επιπέδου, ενώ το SHIFT και 2 σας πάει στο επόμενο σημείο εκκίνησης και τέλος SHIFT και 3 σας πάει στο επόμενο level.

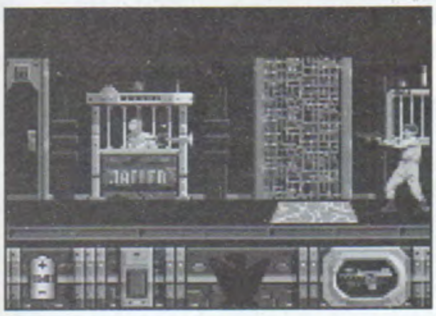
CHASE HQ

Αλλάξτε τα πλήκτρα ως εξής: S,H,O,C,K,E,D. Μόλις το κάνετε θα εμφανιστεί η λέξη TEST. Τώρα πατώντας 1 ξαναξεκινάτε το επίπεδο, με 2 πάτε στο επόμενο, με 3 βλέπετε το τέλος του παιχνιδιού και με 4 παίρνετε extra life.

BEDLAM

Πατήστε το πλήκτρο COPY στην εισαγωγική οθόνη, για να ξεκινήσετε στο επίπεδο που χάσατε.





JINKS
Πατήστε ESC για να ξαναπαίξετε από επίπεδο που χάσατε.

TEMPEST
Πατήστε Q και A στην εισαγωγική οθόνη, για να ανεβάσετε ή να μειώσετε το επίπεδο, που θα ξεκινήσετε.

SUPERTANK SIMULATOR
Πατήστε ESC για να σταματήσει και κατόπιν τυπώστε STANK και πατήστε πάλι ESC, για να ξαναρχίσετε με άπειρες ζωές.

P47 THUNDERBOLT
Πληκτρολογήστε ZEBEDEE στο high score για να γίνεται άτρωτοι. Επίσης, πατήστε L για να αλλάξετε level.

SUPER STUNT BIKE SIMULATOR
Ενώ παίζετε πατήστε TAB για να αλλάξετε level.

LITTLE PUFF
Κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα D,R,A,G,O,N για να περάσετε σε cheat mode και να γίνετε άτρωτοι. Πατώντας SHIFT + τα βελάκια αλλάζετε τοποθεσία. Κάντε pause, κατόπιν πατήστε DEL και μετά F4, F5, αριστερό βέλος για να αλλάξει το χρώμα του φόντου. Επίσης F4, F5, COPY θα αλλάξει το χρώμα του border.

REAL GHOSTBUSTERS
Πατήστε τα πλήκτρα CHEAT οπουδήποτε μέσα στο παιχνίδι, για να προχωρήσετε επίπεδο και να αποκτήσετε άπειρες ζωές.

INTO THE EAGLES NEST
Πληκτρολογείστε DAS CHT στο high score για άπειρη ενέργεια, DAS MAP για να βλέπετε το χάρτη, MAP OFF για επιστροφή στο παιχνίδι και DAS NME για να παίξετε χωρίς εχθρούς.

DIZZY (DIZZY 1)
Στην εισαγωγική οθόνη πατήστε SPACE για να αρχίσετε. Κρατώντας πατημένο το SPACE πατήστε Q για έξοδο. Συνεχίστε να πατάτε SPACE και το παιχνίδι θα ξαναρχίσει. Παγώστε με P και πληκτρολογήστε T, R, O, W, B, R, I, D, G, E. Αν όλα έχουν πάει καλά ο Dizzy θα εξαφανιστεί. Με τα πλήκτρα Z, X, K και M θα αλλάζετε τοποθεσία, με ENTER θα αποκτήσετε επιπλέον ζωές και με SPACE το παιχνίδι θα ξαναρχίσει στην επιθυμητή τοποθεσία.

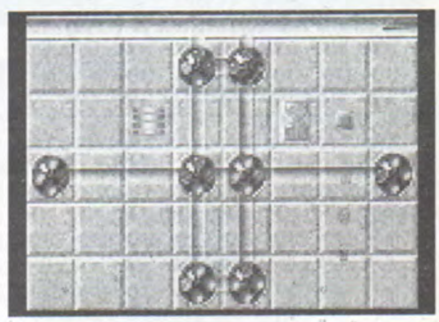
TREASURE ISLAND DIZZY (DIZZY 2)
Στην εισαγωγική οθόνη χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα Q, A, S, C, P και SPACE (ή το fire του joystick) για να αρχίσετε το παιχνίδι. Ενώ παίζετε πατήστε C και ο Dizzy θα εξαφανιστεί. Με τα πλήκτρα Z, X, K και M θα αλλάζετε τοποθεσία και με SPACE το παιχνίδι θα ξαναρχίσει στην επιθυμητή τοποθεσία.

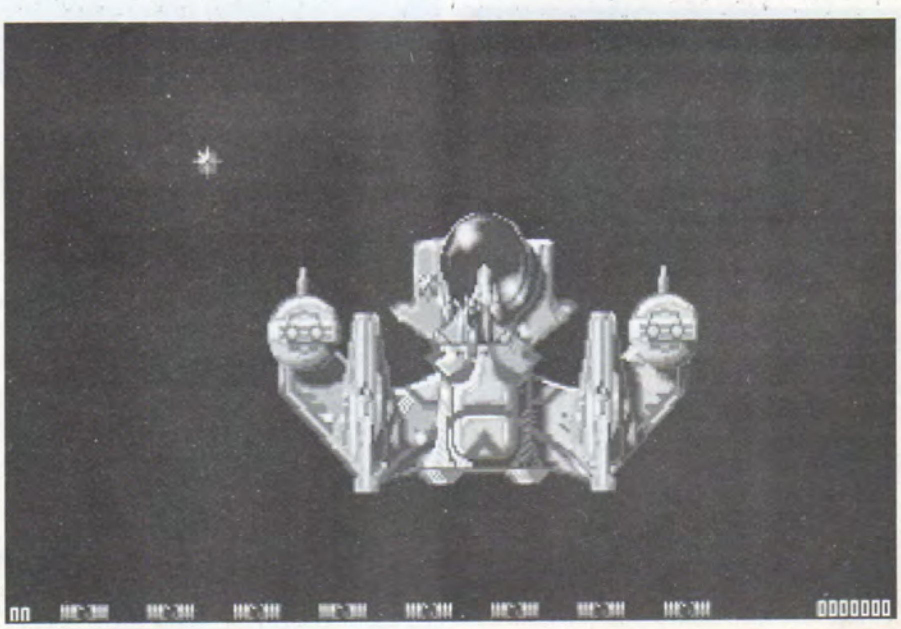
FANTASY WORLD DIZZY (DIZZY 3
Κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα D,Y,L,A,N και SPACE για να αρχίσει το παιχνίδι. Κατόπιν πατώντας C μπαίνετε σε CHEAT MODE και με τα πλήκτρα Z,X,K,M, επιλέγετε την τοποθεσία που θέλετε, ενώ με SPACE το παιχνίδι θα ξαναρχίσει στην τοποθεσία που επιλέξατε.

PUZZNIC
Πατήστε R ενώ παίζετε για να εμφανιστεί το menu και εκεί πληκτρολογήστε HELPME για να αποκτήσετε άπειρες προσπάθειες. Επίσης με N περνάτε επίπεδο.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Ενώ παίζετε, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα G, 0, 1, SHIFT για να γίνετε άτρωτοι.

OPERATION THUNDERBOLT
Στο high score πληκτρολογήστε EFI και κατόπιν με τα πλήκτρα J, P, D θα μεταφερθείτε στο επόμενο επίπεδο.





TIPS & TRICKS

TURRICAN 2
Κάντε ένα high score χωρίς να κάνετε continue. Μετά πληκτρολογήστε αντί για το όνομά σας, τη λέξη WIMPON και πατήστε RETURN. Το border θα αναβοσβήσει για λίγο, αρχίστε το παιχνίδι και πατώντας CONTROL θα αλλάζετε επίπεδο.

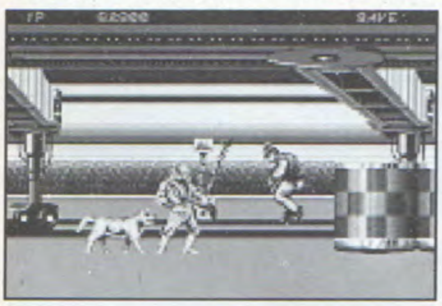
EXTERMINATOR
Κάντε pause πατώντας H και κατόπιν κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα W, S, D, C. Θα πάτε στο επόμενο επίπεδο.

LEMMINGS ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΤΥΧΕΡΟΥΣ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ...
Κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα SHIFT, Z, E, X στην οθόνη που εμφανίζει το επίπεδο και θα ανεβείτε επίπεδο. Απλά θυμηθείτε ότι έχει μόνο 60 επίπεδα.

DELIVERANCE
Στην εισαγωγική οθόνη (προτού αλλάξει) πληκτρολογήστε ILIKE. Η μουσική θα σταματήσει και το border θα εμφανίσει μήνυμα ότι το CHEAT MODE έχει ενεργοποιηθεί. Θα γίνετε άτρωτοι.

AMIGA

PARASOL STARS
Αλλο ένα tip για το παιχνίδι αυτό. Πληκτρολογήστε CYNIX μέσα στο παιχνίδι και μετά πατήστε τα εξής πλήκτρα:
C - Επιπλέον credits
D - Θάνατος
X - Επόμενο level
B - Bonus οθόνη
M - Παίρνετε και τα 3 αστέρια
T - Πηγαίνετε στο τελευταίο επίπεδο
G - Σκοτώνει όλους τους κακούς
1 εώς 7 - Πηγαίνετε στο ανάλογο stage
F1 εώς F10 - Πηγαίνετε στο ανάλογο level



SHADOW DANCER
Παγώστε το παιχνίδι και τυπώστε (GIVE ME INFINITES). Πατώντας το RETURN έχετε άπειρη μαγεία και άπειρα credits.

CAPTAIN PLANET
Φορτώστε το παιχνίδι κανονικά αλλά μόλις βγείτε στην οθόνη φοορτώματος επιπέδου βάλτε μέσα την δισκέτα του Captive. Πατήστε fire και θα βγει ένα μήνυμα που λέει "-disk error". Ξαναβάλτε την δισκέτα του Captain και πατώντας Esc κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα βγαίνετε στην οθόνη επιλογής επιπέδου.

ARCHIPELAGOS
Οταν το παιχνίδι σας ζητήσει να διαλέξετε αρχιπέλαγος, δώστε 8421 και πατήστε ENTER δύο φορές. Τώρα θα μπορείτε να πηγαίνετε σε όλα τα νησιά από το 1 μέχρι το 9999.

ARMALYTE
Για να γίνετε άτρωτοι παγώστε και τυπώστε DELTA3. ARMY MOVES Πληκτρολογήστε KARENBROADHURST στην εισαγωγική οθόνη για άπειρη ενέργεια.

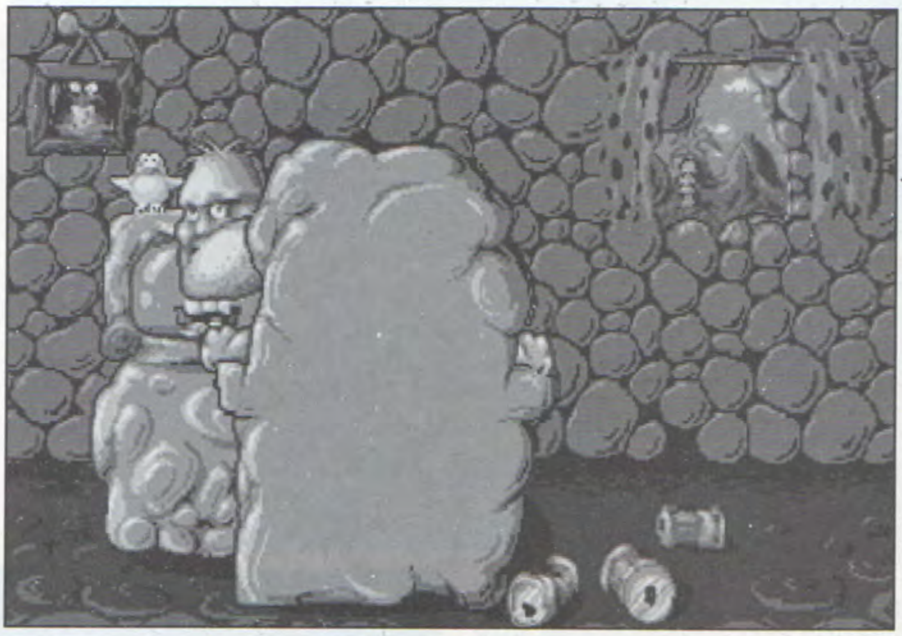
ASTRO MARINE CORPS
Οι κωδικοί είναι οι εξής:
1) NOSTROMO
2) DISCOVERY
3) DAGOBAH
4) REPLICANS
5) KRULL
6) METROPOLIS

ATOMIC ROBO-KID
Στην εισαγωγή γράψτε TUESDAY 14TH και το cheat mode θα ενεργοποιηθεί.



BACK TO THE FUTURE II
Κάντε pause και γράψτε THE ONLY NEAT THING TO DO και θα έχετε infinite supply.

BADLANDS
Οταν τρέχετε ενάντια σε αντιπάλους που ελέγχονται από το computer μην τους νικάτε με μεγάλη διαφορά γιατί αλλιώς θα είναι πολύ ταχύτεροι στην επόμενη πίστα. Ακόμα αγοράζετε λάστιχα, turbo και ταχύτητα για να παίρνετε καλύτερα τις στροφές.



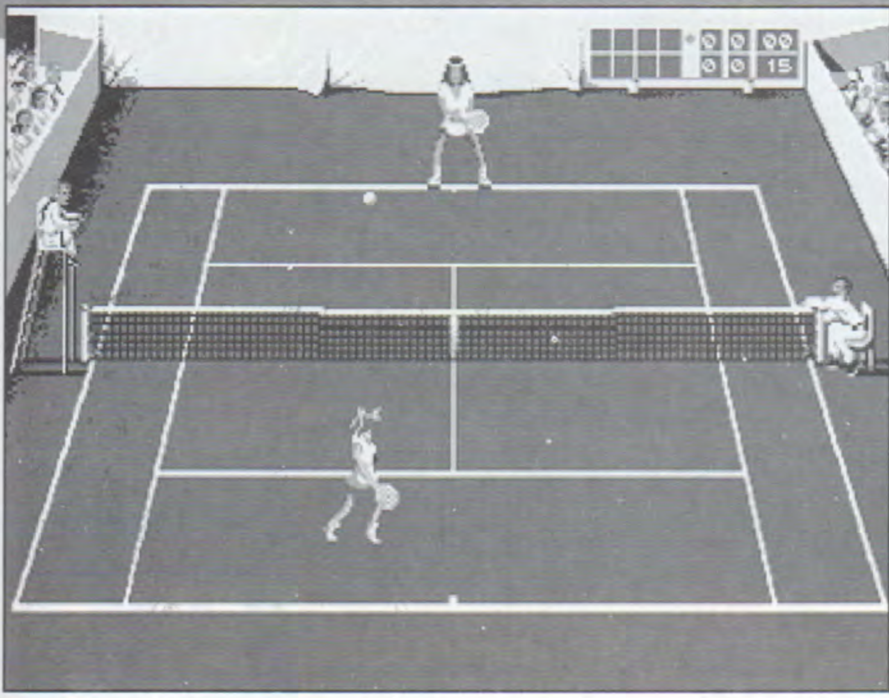
AWESOME
Αν έχετε πρόβλημα με τις μάχες τότε περιμένετε να εμφανιστεί η cargo/energy level εικόνα και μετακινείστε τον κέρσορα στην πάνω αριστερή γωνία και πατείστε fire και + (από το πληκτρολόγιο) ταυτόχρονα. Η οθόνη θα κάνει μία λάμψη και θα έχετε άπειρες ζωές και ασπίδες.



BARBARIAN I
Πατήστε 0 και ύστερα 4 και ύστερα το <. Μετά πατήστε 0 και 8 και <. Τώρα πατήστε το 5 και το 9 για να γίνετε άτρωτοι.

BARBARIAN II
Αν βαρεθήκατε να περιπλανιέστε στις πίστες ψάχνοντας τον DRAX τότε δεν έχετε παρά να ακολουθήσετε το σπαθί που βρίσκεται πάνω στην ασπίδα, στο κάτω μέρος της οθόνης, μόνο όταν αυτό βρίσκεται προς τα πάνω. Επίσης κρατήστε πατημένο το M, το E και το HELP ταυτόχρονα για να γεμίσετε με ενέργεια.

BART SIMPSON
Τυπώστε SHEEP IN A GROUP WEARING HATS και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.



BATTLE ISLE
Οι κωδικοί που χρειάζεστε όταν παίζετε ενάντια στον υπολογιστή: CONRA, PHASE, EXOTY, MOUNT, FIGHT, RUSTY, FIFTH, VESUV, MAGIC, SPACE, VALEY, TESTY, TERRA, SLAVE, NEVER, RIVER. Αν αποφασίσετε να παίξετε διπλό χρειάζεστε τους ακόλουθους κωδικούς: FIRST, GHOST, GAMMA, HARSS, EAGLE, METAN, FOTON, POLAR, TIGER, SNAKE, ZENIT, DONN, VESTA, OXXID, DEMON, GIANT. BATTLE SQUADRON Τυπώστε CASTOR καθώς παίζετε και δεν θα χάνετε ενέργεια.

BATTLE VALLEY
Πληκτρολογήστε ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELLY για άπειρες ζωές.

BEAST BUSTERS
Πατώντας pause μπορείτε να κινείτε τον στόχο σας και να πυροβολείτε τα τέρατα που θα είναι ακίνητα από το spell του pause.

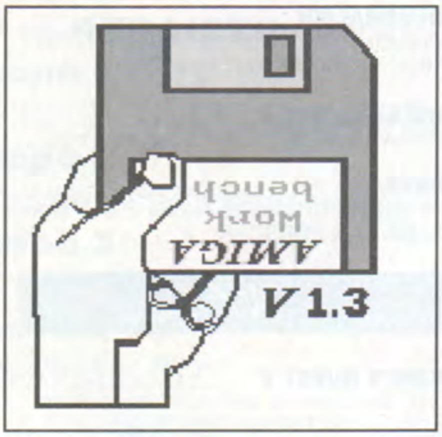
BABY JO
Κωδικοί... IN THE CAVES YOUPI PICNIC AREA GLOUP AT HOME MUMMY ARMALYTE Παγώστε το παιχνίδι και τυπώστε DELTA 3 για άπειρες ζωές.

SURER NES

GRADIUS 3
Πατήστε πολλές φορές το πλήκτρο X στην εισαγωγική οθόνη για περισσότερα credits. RAD RACER Στο DEMO του παιχνιδιού, πατήστε το B από μία εώς 7 φορές και κρατώντας πατημένο το joypad πάνω-δεξιά, πατήστε το START. Θα βρεθείτε στην πίστα που επιλέξατε με το B.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV
Οταν βρίσκεστε στο τελευταίο σας continue και ετοιμαζόσαστε να πεθάνετε, πατήστε το START στο δεύτερο joypad. Θα συνεχίσετε ως δεύτερος παίχτης χωρίς να τρέχει τίποτα.

PILOTWINGS
Να μερικοί κωδικοί:
LEVEL 2: 985266
LEVEL 3: 394391
LEVEL 4: 520771
LEVEL 5: 108048
LEVEL 6: 400718
LEVEL 7: 773224
LEVEL 8: 165511
LEVEL 9: 760357
LEVEL 10: 882943



UN SQUADRON
Υπάρχει ένα κρυφό επίπεδο στην οθόνη επιλογών. Φωτίστε την επιλογή δυσκολίας χρησιμοποιώντας το joypad 1 και κρατήστε πατημένα το A και το B στο joypad 2. Ενώ τα κρατάτε πατημένα, αλλάξτε επίπεδο δυσκολίας με το joypad 1. Το κρυφό επίπεδο θα εμφανιστεί.

PUNCH-OUT
Ανάμεσα στον πρώτο και τον δεύτερο γύρο, εκεί που ο προπονητής σας μιλάει, πατάτε συνεχώς το SELECT και θα αποκτήσετε extra ενέργεια.

KUNG FU
Οταν σκοτώνετε τον 12ο αντίπαλο με κλωτσιά στον αέρα παίρνετε 5000 πόντους.

TIPS & TRICKS

GAMEBOY

SKATE OR DIE
Σας δίνουμε τους 7 κωδικούς του παιχνιδιού με τη σειρά των επιπέδων: 1)GNBF 2)MTGP 3)PVFS 4)FVCH 5)BXHN 6)GFTQ 7)JZWC

MERCENARY FORCE
Αν πατήσετε τα πλήκτρα UP, SELECT, A και B ταυτόχρονα την στιγμή που θα εμφανιστεί η οθόνη του τίτλου θα ξεκινήσετε με 50000 λίρες.

WORLD CUP
Κωδικοί... 3ο παιχνίδι: 03326 4ο: 53026 5ο: 36326 6ο: 17226 7ο: 42926 8ο: 56126 9ο: 51326 10ο: 97126 Ημι-τελικός: 08626 Τελικός: 01626

SUPER MARIOLAND
Αν βρεθείτε σε pipe που οδηγεί σε treasure room, πριν μπείτε πάρτε τα νομίσματα ή τα bonus που υπάρχουν απ' έξω. Μπείτε και αφού βγείτε θα δείτε ότι υπάρχουν εκεί για να τα ξαναπάρετε.

SEGA MEGADRIVE

PREDATOR 2
Στην εισαγωγική οθόνη, πατήστε START για να πάτε στα options. Πηγαίντε στα passwords και πατήστε start. Διαλέξτε τα εξής passwords:
LEVEL 2 - KILLERS
LEVEL 3 - CAMOUFLAGE
LEVEL 4 - LOS ANGELES
LEVEL 5 - SUB TERROR
LEVEL 6 - TOTAL BODY

STREETS OF RAGE
Στην οθόνη του game over, πατήστε left, left, B, B, B, C, C, C, και start. Θα συνεχίσετε από εκεί που χάσετε.

TWIN COBRA
Για περισσότερες βόμβες, παγώστε το παιχνίδι και πατήστε up, down, left, right και κατόπιν κρατήστε πατημένα τα B και START. Για περισσότερα continue, πατήστε το A 30(!!!) συνεχόμενες φορές και θα πάρετε 14 από αυτά.



TIPS & TRICKS



SHADOW DANCER
Στην οθόνη των τίτλων πατάτε A, B, C, START για επιλογή πίστας.

MOONWALKER
Ενα tip για όσους έχουν δύο joypad. Στην εισαγωγική οθόνη πατάτε πάνω-αριστερά και A στο πρώτο joypad και START στο δεύτερο.

ELEMENT MASTER
Στην εισαγωγική οθόνη πατάτε A και START για επιλογή πίστας.

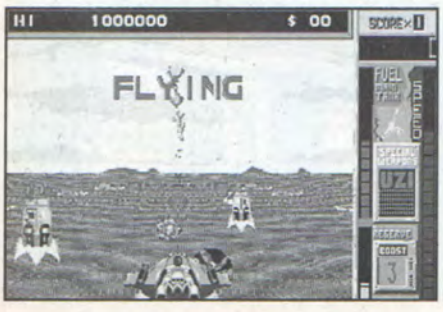
ST

CAPTAIN PLANET
Φορτώστε το παιχνίδι κανονικά αλλά μόλις βγείτε στην οθόνη φορτώματος επιπέδου βάλτε μέσα την δισκέτα του Captive. Πατήστε fire και θα βγει ένα μήνυμα που λέει "- disk error". Ξαναβάλτε την δισκέτα του Captain και πατώντας Esc κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα βγαίνετε στην οθόνη επιλογής επιπέδου.



NARCO POLICE
Δώστε τους εξής κωδικούς μέσα στα τούννελ.
ABRIR = Open all doors
NOENEMIG = All enemies will disappear
COMENZAR = Brings 'em back!
BLAST = Smart bomb
MUNICON = Ammo
NOAMET Z... = No machine guns (Number of dots = Zone number)
NOCAM Z... = No cameras (Number of dots = Zone number)

OOPS UP
Μερικοί κωδικοί: DK51 PW04 Q058 MC90 D04G TRP2 WAQD FUKO DK49 JU68 XPE4 R2T7 FE50 EB01 I0F4 ER7E DK39 A234 467H C5J0 VE96 4799 S04L



PIPEPANIC
Οι κωδικοί:- LEVEL 10 = JIP, LEVEL 20 = IPO, LEVEL 30 = KOP, LEVEL 40 = KMS and LEVEL 50 = ZVZ.

POLICE QUEST I
Πατήστε 'ALTERNATE' & 'D' για να μπείτε στο 'special' mode. Μόλις εμφανιστεί η version number εμφανιστεί, τυπώστε tp" για να πάτε σε όποιο δωμάτιο θέλετε ή "get all" για να αποκτήσετε όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν στο παιχνίδι.

PREDATOR
Για να αποκτήσετε όλες σας τις ζωές πίσω απλώς πατήστε 'F10'.

QUADRALIEN
Οι κωδικοί των επιπέδων: Level 2 = 170961, Level 3 = 010655 και Core = 610169.

ROLLING RONNY
Πατώντας F9 θα αυξηθεί η ενέργειά σας.

SAVAGE
Τα passwords για τα levels 2 & 3 είναι SABATTA & PORSCHE

NES

KING'S QUEST V
Οχι, δεν είναι tip από τον Νταμουλάκη... Επιλέξτε το δεύτερο από τα δεξιά icon (- αυτό που μοιάζει με M). Μόλις βγει το menu, διαλέξτε restore και κατόπιν password. Εισάγετε τα εξής: JT500F 155R30R18 : Για να βγείτε στο λαβύρινθο κάτω από το κάστρο του Mordack. 5-19S8013Q50MNJ : Για να βγείτε στη βιβλιοθήκη του Mordack. 5W1CJ8012L50DMD : Για να βγείτε στο εργαστήριο. 5Y1206002258H-N : Για την πρώτη μάχη με τον Mordack. 5Y1204002258HQN : Για την δεύτερη μάχη.

SEGA MASTER SYSTEM

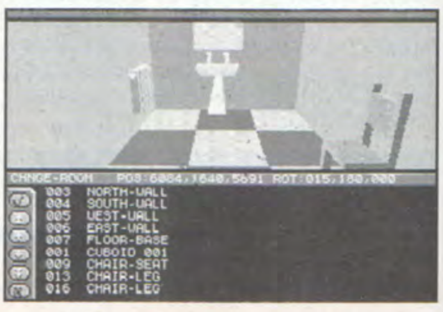
AFTERBURNER -0
Μόλις χάσετε όλες σας τις ζωές πατήστε τα κουμπιά: UP, 1 και 2 για ένα continue ακόμα.

BUBBLE BOBBLE
Για να έχετε από την αρχή του παιχνιδιού παπουτσάκια, πιο πολλές ζωές και μία τσίχλα (ε!) πηγαίνετε στην εικόνα κωδικού και πατήστε pause. Μετά τα ακόλουθα: 1, LEFT, DOWN, UP, 1, UP, 1, UP και τέλος ξαναπατήστε το pause. Κουραστικό μεν αλλά αν όλα πάνε καλά θα είστε έτοιμοι για μάχη.

GHOST HOUSE
Οταν σας πετάγονται οι ρουκέτες να πηδάτε συνέχεια επάνω τους ώστε να κερδίζετε πόντους. Αν συνεχίσετε να πηδάτε επί δύο λεπτά συνέχεια θα αποκτήσετε για μισό λεπτό μια κίτρινη λάμψη, θα γίνεται άτρωτος και ότι ακουμπάτε εκτός από τον τον δράκουλα θα το σκοτώνετε.

ITALY 90
Αν θέλετε να βάλετε γκολ εύκολα, να κερδίσετε κόρνερ ή πλάγιο πολύ κοντά στην αντίπαλη περιοχή: έχοντας τον παίχτη σας ευθεία και πατώντας το A θα δώσετε την μπάλα σε έναν ελεύθερο παίχτη που βλέπει την εστία άδεια, πατήστε το 3 και η μπάλα θα μπει γκολ. Αν θέλετε να παίζετε στο WORLD CUP πάρτε την Ιταλία, είναι η καλύτερη.

Τέλος να ευχαριστήσουμε τους αναγνώστες Χάρη Κρούγκερ, Ζαμπακόλα Βασίλη, Φλασκή Ιάκωβο, Δρίτσα Στέλιο για τα tips που μας έστειλαν και τον φίλο Γιάννη Τσαγκάρη για την πολύτιμη βοήθειά του στην συγγραφή των tips.



USER ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΣΑΣ ΤΡΟΜΑΖΕΙ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ



USER
Για να μη σας τρομάζει
ο κόσμος της πληροφορικής

USER
Το περιοδικό της
ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας

USER
Το μόνο περιοδικό που
συνοδεύεται κάθε μήνα
με δισκέτα 3.5 ιντσών
τριπλού format.
(PC, AMIGA, ST)

USER
Πολλά και καυτά θέματα για υπολογιστές,
software, νέα και ειδήσεις, hardware test.

γι΄ αυτό

Ανοίξτε την πόρτα της πληροφορικής, γραφτείτε συνδρομητής στο USER και ΚΕΡΔΙΣΤΕ ένα από...

Προσφορά 1
TOM & THE GHOST (PC, Amiga, ST)

Προσφορά 2
Star Control (Amstrad, Commodore)

Προσφορά 3
Baal (PC)

Προσφορά 4
Gladiators (Amiga, ST)

3



2



1



4



ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 130

Spell Shop

ΤΟΥ Μ. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ

Γειά σας ξανά αγαπημένοι φίλοι μου Adventurάδες. Αλλος ένας χρόνος πέρασε, αρκετά ευχάριστα και μας βρίσκει πάλι εδώ μαζί, για να μιλήσουμε για τα γνωστά adventure μας, τα οποία έχουν κατακλίσει τον χώρο των υπολογιστών τον τελευταίο καιρό. Κατ'αρχήν ελπίζω να είσαστε ευχαριστημένοι από το προηγούμενο τεύχος, μιας και όπως θα είδατε είμαστε το πρώτο περιοδικό στον χώρο μας, που βάλαμε τα δύο τελευταία παιχνίδια της Sierra μαζί και το σημαντικότερο, τελειώσαμε και τα δύο σε χρόνο μηδέν και με σχεδόν FULL SCORE. Οι λύσεις θα ακολουθήσουν στα επόμενα τεύχη και σαν αρχή σε αυτό εδώ το τεύχος σας έχω το πρώτο μέρος της λύσης του King Quest 6 και την μοναδική πρωτοτυπία μας - σε παγκόσμιο επίπεδο -, σας δίνουμε μέσα στην δισκέτα τις σωσμένες θέσεις που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να περάσετε κάποιο σημείο που έχετε κολλήσει. Στο επόμενο τεύχος θα υπάρχει η συνέχεια, και φυσικά στα επόμενα τεύχη θα ακολουθήσει η λύση του Quest For Glory 3 - Wages Of War, σαν Fighter (Paladin) φυσικά.

Αλλά πριν ξεκινήσουμε την λύση, ας μιλήσουμε λίγο για τα νέα μας. Κατ'αρχήν υπάρχει ήδη στα χέρια μου το Island Of Dr. Brain, το οποίο είναι πολύ καλό αλλά πολύ δύσκολο. Δυστυχώς δεν έχω βρει τον χρόνο να το τελειώσω ακόμα, αλλά μείνετε ήσυχοι, θα το τελειώσω το συντομότερο δυνατό, για να βρίσκεται άλλη μία λύση στα χέρια σας. Ακόμα όπου να'ναι κυκλοφορεί από την Sierra και το Incredible Machine το οποίο από ό,τι έμαθα είναι ένα Puzzle Game στο στυλ του Dr Brain. Επίσης σας συμβουλεύω αν έχετε modem, να κάνετε μια "επίσκεψη" στην βάση της Sierra, στην Αμερική, για να είστε από τους τυχερούς που θα παίξουν ένα μοναδικό Multi User Role Playing Game. Και λέω μοναδικό γιατί δεν είναι σαν όλα τα Multi User Games που στέλνουν στο modem asni και ascii χαρακτήρες, αφού μιλάμε για Super Vga και αποχρώσεις των 256 χρωμάτων. Μπορώ να πω ότι στα 3 χρόνια που ασχολούμαι με Multi User Game σε βάσεις είναι ό,τι καλύτερο έχω δει ποτέ. Φυσικά δεν είναι μόνο η Sierra που κάνει τέτοιες κινήσεις, αλλά και η Microprose, η οποία ξεκινάει ένα 1993 με τρομερές προοπτικές πάνω στις πλάτες του Rex Nebular. Ομως αρκετά, τα πολλά λόγια ειναι φτώχια.

Ας περάσουμε στο πρώτο μέρος της λύσης του King Quest 6. Ως τον επόμενο μήνα... See Ya... και... Καλό Adventuring.

KING's QUEST 6

μέρος Α'

Ξεκινάτε στην παραλία μετά το ναυάγιο. Push plunk θα βρείτε ένα κουτί, Open box, get coin. Τώρα αν προσέξετε καλά στην άμμο θα δείτε κάτι να γυαλίζει. Get ring. Φύγετε North και μετά αριστερά για να πάτε στην πόλη. Στον γεράκο που πουλάει λυχνάρια talk. Αμέσως μετά μπείτε στην βιβλιοθήκη και talk to man. Καθήστε στην καρέκλα και διαβάστε το βιβλίο, ενώ μόλις τελειώσετε πλησιάστε στην δεξιά γωνία του πάγκου με τα βιβλία και get book. Θα πιάσετε ένα βιβλίο με ποιήματα, ενώ συγχρόνως ένα χαρτί θα πέσει από μέσα. Get paper, πηγαίντε κοντά στην πόρτα και από το τραπεζάκι get book. Φύγετε και πηγαίντε δίπλα στον παλαιοπόλη. Talk to man και μετά ανοίξτε το inventory και δώστε του το coin. Υπάρχουν τέσσερα αντικείμενα. Σαν πρώτο αντικείμενο πάρτε το πουλάκι. Φύγετε και προχωρήστε νότια, δείτε το event με την κοπέλα και την μητριά στον κήπο, και συνεχίστε στην πάνω αριστερή γωνία. ΑΓΝΟΕΙΣΤΕ ΕΝΤΕΛΩΣ το παιδάκι που κολυμπάει, γιατί αργότερα θα



ανακαλύψετε ότι δεν είναι καθόλου παιδάκι, αλλά ένα ελεεινό Τζίνι. Πλησιάστε την βάρκα και χτυπήστε την πόρτα. Στον τύπο που θα βγει κάντε talk. Μπείτε μέσα και καθίστε. Κάντε talk man 6 φορές και θα σας δώσει πολλές πληροφορίες σχετικά με τα νησιά. Μόλις τελειώσετε κάντε get rabbit's foot από το τραπέζι. Ο ψαράς θα σας δώσει το λαγοπόδαρο. Φύγετε και πηγαίντε στο κάστρο. Πλησιάστε τους φρουρούς και talk to guards 3 φορές. Τώρα ανοίξτε το inventory και give ring to guards. Μόλις μιλήσετε



με τον Saladin μπείτε μέσα και μιλήστε με τον Abdul Al Hazrent. Φύγετε και επιστρέψτε στην πόλη. Μπείτε στο βιβλιοπωλείο και θα συναντήσετε τον Jojo. Κάντε του talk 2 φορές και αμέσως μετά δείχτε του το ring σας από το inventory. Ακούστε τι έχει να σας πει και μόλις φύγει βγείτε και μπείτε στο παλαιοπωλείο. Αγνοείστε τον μαυροντυμένο άντρα (τυχαίνει να ξαναείναι το τζίνι), και πάρτε μία μέντα (get mint) μέσα από το βάζο στο τραπέζι του merchant. Κάνε του talk και μιλήστε του για τον μαγικό χάρτι που σας είπε ο ferryman. Θα σας πει ότι για να σας τον δώσει θέλει κάτι πολύτιμο. Δώστε του το ring μέσα από το Inventory και θα σας δώσει το χάρτη. Φύγετε και πηγαίνετε στο σταυροδρόμι που υπάρχει ανάμεσα στην πόλη, την παραλία, και το κάστρο. Στο δέντρο επάνω θα εμφανιστεί ένα πουλί. Βγάλτε το κουρδιστό πουλί που έχετε από το inventory και κουρδίστε το για να λειτουργήσει. Το αληθινό πουλί τότε θα κατέβει στο πιο κάτω κλαδί. Τότε πάρτε το ποίημα από το inventory και δώστε το για να το πάει στην Casima. Τώρα πηγαίντε στην παραλία κάντε use τον χάρτη από το inventory. Θα σας εμφανιστούν για την ώρα 4 νησιά. Πηγαίνετε για αρχή στο Isles of the sacred mountain. Εδώ get flower, get feather. Φύγετε ξανά και επιστρέψτε στο Isle of the crown. Πηγαίντε στην οθόνη όπου βρίσκεται ο παλαιοπώλης και ο βιβλιοπώλης. Την στιγμή που θα εμφανιστείτε ο πρώτος θα πετάει μερικά άχρηστα γι'αυτόν αντικείμενα στα σκουπίδια. Πλησιάστε τα σκουπίδια και ψάξτε μέσα. Θα βρείτε εκεί ένα μαγικό μελάνι. Πάρτε το και ξαναεπιστρέψτε στην παραλία. Ξαναχρησιμοποιήστε τον χάρτι και αυτή τη φορά πηγαίντε στο Isles of Wonder. Πλησιάστε το στρείδι και talk to oyster. Θα σας πει ότι δεν μπορεί να κοιμηθεί γιατί έχει τρομερό πονόδοντο.

Ανοιξτε το inventory και διαβάστε του το βαρετό βιβλίο για να κοιμηθεί. Την ώρα που θα χασμουρηθεί πάρτε του γρήγορα το μαργαριτάρι από το στόμα και συνεχίστε βόρεια. Την ώρα που θα αλλάζετε οθόνη θα εμφανιστούν 5 μικρά πλάσματα!!! Το καθένα θα σας κάνει και από μία ερώτηση για να μάθει αν είστε άνθρωπος. Το πρώτο θέλει κάτι να μυρίσει. Ετσι γρήγορα ανοίξτε το inventory και δώστε του να μυρίσει το λουλούδι. Στο δεύτερο που θέλει να ακούσει, ανοίξτε το inventory ταχέως και κουρδίστε το

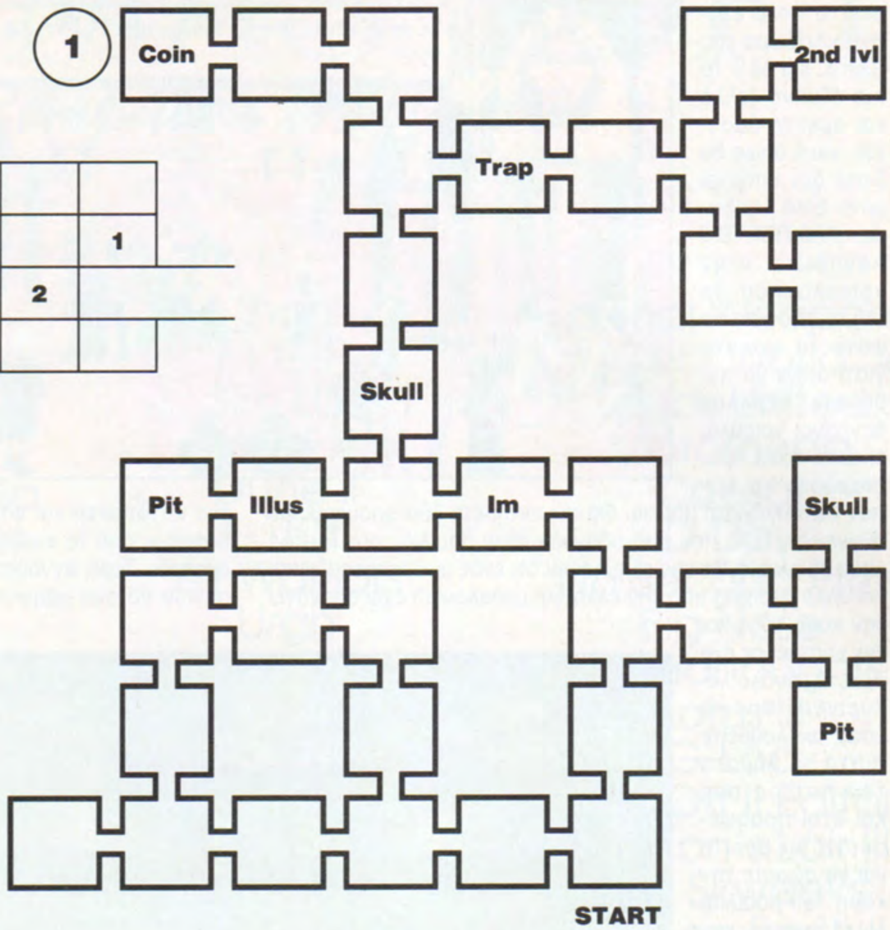


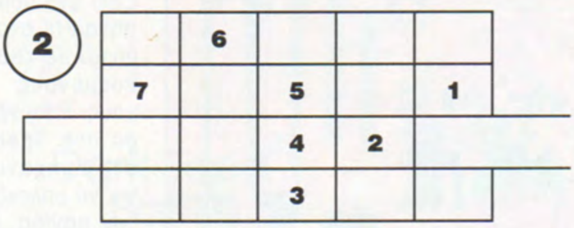
πουλί για να ακούσει. Στο τρίτο που θέλει να γευτεί δώστε του την μέντα. Στον τέταρτο που θέλει να πιάσει δώστε του το λαγοπόδαρο, ενώ στον τελευταίο που θέλει να δει τι ακριβώς είστε, ανοίξτε γρήγορα το inventory και χρησιμοποιήστε το ink επάνω σας για να γίνετε αόρατοι και να μην σας δει. Μόλις τελειώσετε πάρτε από την ακτή το σημείωμα με την μισή πρόταση. Σώστε! Πηγαίντε μία οθόνη δεξιά και κάντε look στην αράχνη. Αφού σας πει διάφορα (!!!) κάντε της talk και αμέσως μετά με το hand icon πατήστε την κλωστή που εξέχει στην κάτω αριστερή γωνία. Μόλις η αράχνη κατέβει πιο κατω, από το τράνταγμα, πατήστε γρήγορα το hand icon επάνω στο χαρτί που βρίσκετε από την απέναντι γωνία ακριβώς. Το χαρτάκι όπως θα δείτε γράφει την λέξη love. Τώρα πλησιάστε τα στοιβαγμένα βιβλία και προσπαθήστε να πάρετε ένα. Θα σας βγει μια κάμπια και θα σας ζητήσει να της δώσετε κάτι για να σας δώσει ένα σπάνιο βιβλίο. Για την ώρα δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα, γι'αυτό φύγετε και πηγαίντε μία οθόνη αριστερά και μετά μία βόρεια. Από το δέντρο με τα γάλατα και πάρτε ένα. Προχωρήστε άλλη μία οθόνη βόρεια και πηγαίντε στο κήπο της... Αλίκης των θαυμάτων!!!. Από τις ντομάτες πάρτε την σάπια και φύγετε. Επιστρέψτε στην παραλία, και από εκεί στο Isles of the Crown. Πηγαίντε στην πόλη και μπείτε στο παλαιοπωλείο. Μπείτε μέσα και talk to merchant. Τώρα πάρτε από το inventory το pearl και δώστε του το για να

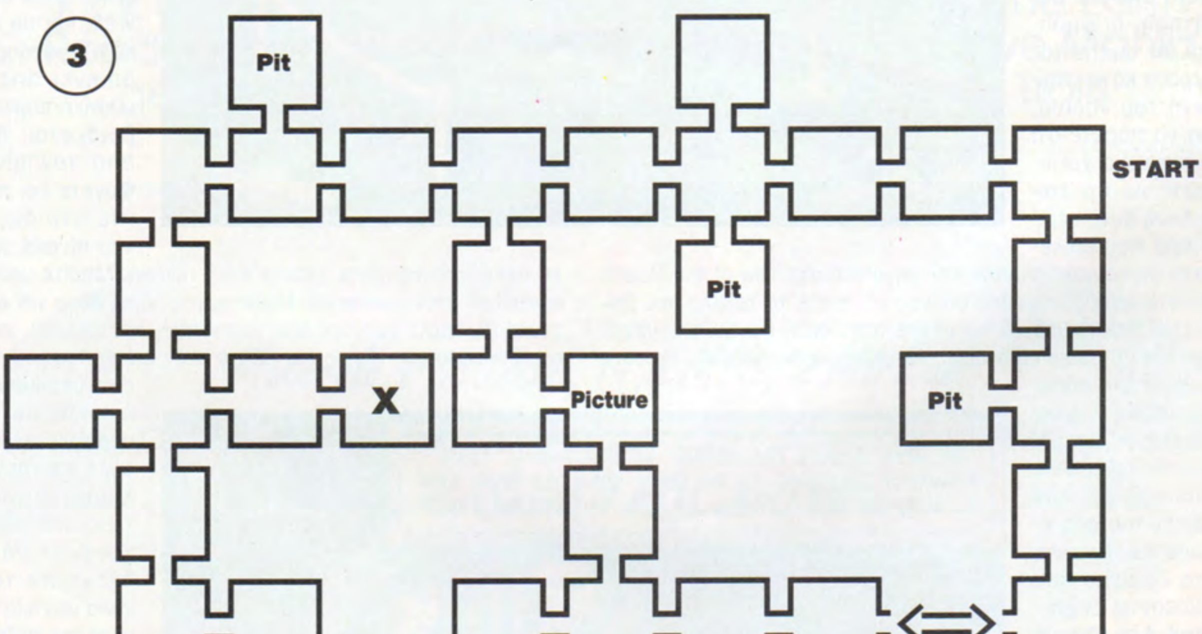




πάρετε πίσω το δαχτυλίδι σας. Ανοίξτε το inventory ξανά και δώστε του το κουρδιστό πουλί σε αντάλλαγμα με την φλογέρα. Φύγετε και πηγαίντε στο σταυροδρόμι όου βρίσκεται το πουλί της Casima, στο δέντρο. Ανοίξτε το inventory και Use ring on bird. Θα το πάρει και θα το πάει στην Casima, η οποία θα του δώσει το red velvet, που και θα σας το φέρει το πουλί. Πάρτε το και πηγαίνετε στην παραλία και από εκεί στο Isle of Wodner. Πηγαίντε στην οθόνη με τα λουλούδια και κάντε use από το inventory το φλάουτο επάνω στις μαργαρίτες. Την ώρα που αυτές θα χορεύουν, πολύ γρήγορα get hole in the wall, από τον τοίχο. Προχωρήστε νότια και μπείτε στην πόρτα στο βάθος. Προχωρήστε ευθεία και μόλις εμφανιστούν τα άλογα και σας ρωτήσουν για το ποιό είναι το καλύτερο χρώμα, περιμένετε και μόλις φύγουν πάρτε το red scarf που έπεσε. Φύγετε και πηγαίντε στο Isle of the Beast. Στο πλάσμα που θα συναντήσετε κρεμασμένο στο δέντρο, κάντε του talk 4 φορές και αμέσως μετά ανοίξτε το inventory και δώστε του το μισό σημείωμα, που βρήκατε στην αμμουδιά του Isle of Wonder. Πάρτε το πλάσμα μαζί σας και ξαναφύγετε πηγαίνοντας στο Isle of Wonder. Πηγαίντε στην οθόνη με τα βιβλία και ξυπνήστε το τζιτζίκι. Τώρα όταν σας ζητήσει κάτι ενδιαφέρον δώστε του το πλασματάκι που βρήκατε, έτσι θα πάρετε ένα σπάνιο βιβλίο για να μπορέσετε να το ανταλλάξετε με το spellbook του βιβλιοπόλη. Φύγετε και πηγαίντε μία οθόνη αριστερά μία βόρεια, και μία επάνω αριστερά, πάλι στα λουλούδια. Πάρτε ένα Iceberg, από τον κήπο και πηγαίντε στην παραλία. Χρησιμοποιήστε τον χάρτη και πηγαίντε στο Isle of the Beast. Προχωρήστε μία οθόνη βόρεια και στην λίμνη που βράζει use iceberg in water. Προχωρήστε κι άλλο βόρεια και get hunters lamp. Φύγετε και επιστρέψτε στο Isle of the Crown. Πηγαίνετε στο βιβλιοπώλη και θα συναντήσετε τον Jojo, όπου θα σας πει ότι η Casima παντρέυεται(!!!) τον Abdul! Μόλις φύγει κάντε talk στον βιβλιοπώλη και από το inventory δώστε του το βιβλίο και σας δίνει το βιβλίο με τα spells. Φύγετε και πηγαίντε δίπλα στον παλαιοπώλη. Ανταλλάξτε το φλάουτο με το tinderbox, βγείτε έξω και πηγαίνετε μία οθόνη βόρεια. Ξαναδείτε το μικρό event με την κοπέλα, επιστρέψτε στην παραλία και use magic map. Πηγαίντε στο Isle of Wonder και πηγαίνετε στην οθόνη με τα φυτά και τα μωρά που κλαίνε. Από την πάνω δεξιά γωνία στην καρέκλα get teacup. Τώρα από το inventory πάρτε το γάλα και δώστε το σε ένα μωρό. Μόλις αρχίσουν να κλαίνε, ανοίξτε το inventory και use hunter lamp on baby tears. Επιστρέψτε νότια και από το inventory πάρτε το cup και πάρτε λίγο swamp sludge από τον βάλτο. Μόλις το δέντρο που βρίσκεται στην μέση του βάλτου σας μιλήσει, ακούστε το προσεκτικά και στην συνέχεια κάντε talk στο Bump-on-a-log (το κεφάλι στον πεσμένο κορμό) (!). Ακούστε τι θα σας πει και μόλις τελειώσει, ανοίξτε το inventory και δώστε την rotten tomato στο Bump-on-a-log. Μετά την μικρή μάχη που θα ακολουθήσει, πάρτε ξανά το tea cup από το inventory και πάρτε λίγη λάσπη πάνω από το Bump-on-a-log. Φύγετε και πηγαίντε στο Isle of the Crown στον παλαιοπόλη. Μπείτε μέσα και talk to merchant. Τώρα από το inventory ανταλλάξτε την φλογέρα με το tinderbox και επιστρέψτε στην παραλία. Με τον χάρτη πηγαίντε στο Isle of the Sacred Mountain. Με το hand icon πατήστε επάνω στην επιγραφή που βρίσκετε στον τοίχο. Τώρα ανοί-ξτε το

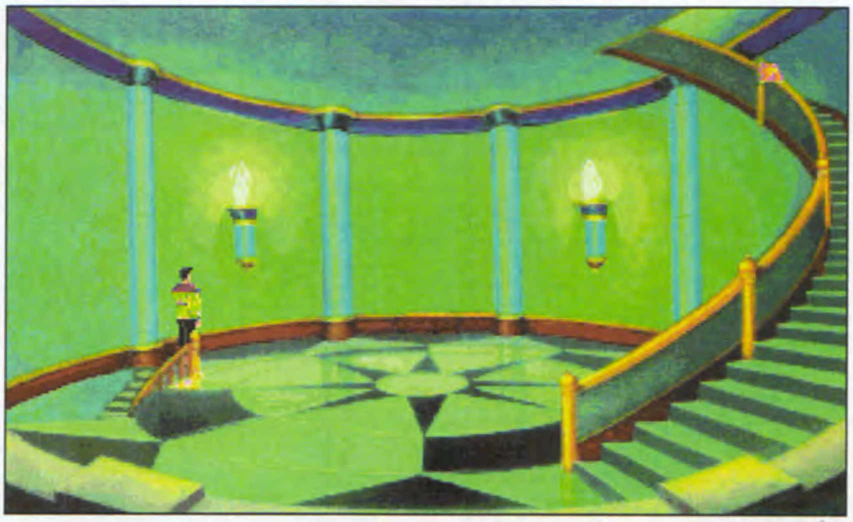

1
Coin
2nd lvl
Trap
Skull
Pit
Illus
Im
Skull
Pit
START


2
6
7
5
1
4
2
3


3
Pit
START
Pit
X
Picture
Pit
X
Pit

manual και περάστε το πολύ έξυπνο κλείδωμα της Sierra, και λέω το πιο έξυπνο (αλλά και αρκετά βαρετό), γιατί όπως θα δείτε δεν υπάρχει μόνο ΕΝΑ κλείδωμα, αλλά ΠΕΝΤΕ!!! Αρνηθείτε στην γριούλα που θα συναντήσετε να φάτε τα φρούτα γιατί απλά θα πεθάνετε. Εξάλλου δεν είναι γριούλα, είναι το τζίνι! Προσπεράστε την λοιπόν και συνεχίστε βόρεια. Θα συναντήσετε δύο φρουρούς με αγγελικά φτερά που σας οδηγούν στον βασιλιά τους. Αυτός και η βασίλισσα θα σας εξηγήσουν ότι ένας μινόταυρος (! ώπα! και άλλα στοιχεία από την ελληνική μυθολογία!) έχει απαγάγει την κόρη τους και την κρατάει σε ένα αρκετά μεγάλο λαβύρινθο. Φυσικά εσείς ακολουθείτε πιστά τα βήματα του πατέρα σας και έτσι προσφέρεστε να βρείτε και να σώσετε την κόρη του βασιλιά. Μετά από την συζήτηση, οι φρουροί θα σας μεταφέρουν κάτω στην ακτή του νησιού, για να πάρετε ότι αντικείμενα χρειάζεστε για την επικίνδυνη αυτή περιπέτεια που επιλέξατε να κάνετε. Φύγετε και πηγαίντε στο Isle of the Beast. Προχωρήστε βόρεια δύο οθόνες και πάρτε το τούβλο που βρίσκεται στο γρασίδι. Επιστρέψτε στην ακτή και ξαναπηγαίντε στο Isle Of Sacred Mountain. Ανεβείτε τα σκαλιά και... prepare to fight the minotaur. Μόλις οι φρουροί σας ρίξουν μέσα στο λαβύρινθο, ακολουθήστε τον χάρτη που σας έδωσα και πηγαίντε στο δωμάτιο που βρίσκονται οι σκελετοί. Από εδώ get skull. Φύγετε και πηγαίντε στο δωμάτιο με τα σύμβολα στο πάτωμα. Εδώ ακολουθήστε τις οδηγίες από το σχέδιο 2 για να μπορέσετε να περάσετε. Από το δωμάτιο με την ασπίδα, get shield. Συνεχίστε και πηγαίντε στο δωμάτιο με το coin. Εδώ get coin και πηγαίντε στο δωμάτιο με τους κινούμενους τοίχους. Εδώ γρήγορα use Speckles στον μηχανισμό, για να μπλοκάρετε την παγίδα. Προχωρήστε δεξιά και πηγαίντε στο τέλος του 1 Level. Μόλις πέσετε από την καταπακτή και φτάσετε στο δεύτερο Level, πάρτε το tinderbox από το inventory, για να μπορέσετε να βλέπετε στο σκοτάδι. Τώρα αγνοήστε όλους τους διαδρόμους, γιατί ή σε παγίδα θα σας οδηγήσουν, ή σε αδιέξοδο. Πηγαίντε κατευθείαν στο δωμάτιο "Χ" του χάρτη 3. Οταν σας βγει το μήνυμα που λέει ότι ακούτε έναν παράξενο ήχο από κάποιο beast, πλησιάστε γρήγορα τον δεξιό τοίχο και use Hole on Wall. Τώρα γρήγορα look in the hole on the wall, και θα δείτε τον μινόταυρο να μπαίνει από την μυστική πόρτα που βρίσκεται δίπλα απο τον πίνακα. Φύγετε και πηγαίντε στο δωμάτιο του πίνακα, και με το hand icon πατήστε επάνω στον πίνακα. Μπείτε μέσα και κάντε talk στον μινόταυρο. Μόλις αυτός πάρει φόρα για να σας χτυπήσει, πάρτε γρήγορα από το inventory το red scarf, use red scarf on minotaur. Μολις τον ρίξετε στην φωτιά που του αξίζει, ελευθερώστε την κοπέλα και επιστρέψτε στον βασιλιά και την βασίλισσα, την κόρη τους. Θα σας επιτρέψουν να επισκευτείτε το μεγάλο μαντείο όπου μετά την συζήτηση που θα εχετε με το Oracle, οι φρουροί σας επιστρέφουν στην ακτή. Τώρα σειρά έχει το...







συνεχίζεται...

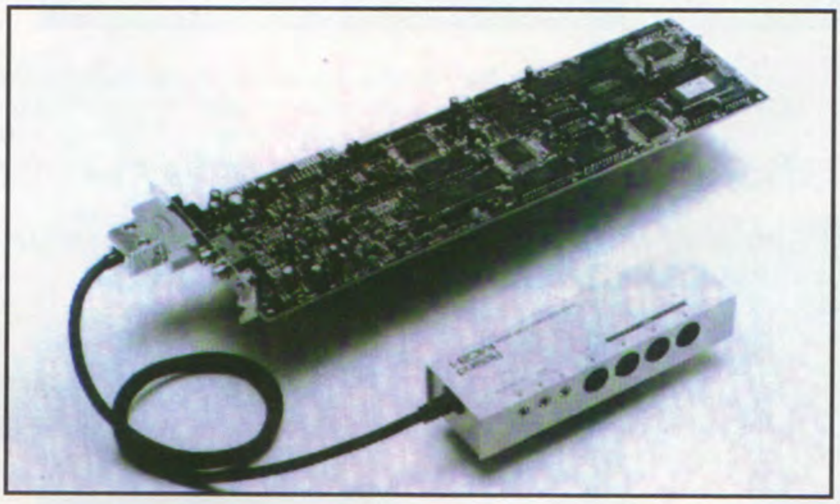
ROLAND LAPC 1

Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ

ΤΟΥ Μ. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ

ROLAND!

Σίγουρα ένα όνομα που δεν είναι για κανέναν άγνωστο, στους περισσότερους ίσως για τα synthesizer και τα keyboards της, σε άλλους για της κάρτες ήχου της. Οπως και να έχει όλοι ξέρουμε κάτι γι'αυτόν τον κολοσσό που ακούει στο όνομα Roland και έχει χαρίσει σε όλους μας μερικές από τις καλύτερες νότες στον χώρο της μουσικής. Φυσικά εμείς σήμερα δεν θα αναφερθούμε σχεδόν καθόλου για τα keyboards της Roland, αλλά θα μιλήσουμε για μια κάρτα της εταιρίας την Roland LAPC1, που να είστε σίγουροι ότι όταν την ακούσετε, θα ξεχάσετε οποιαδήποτε άλλη κάρτα ήχου που κυκλοφορεί αυτή την στιγμή στο εμπόριο για συμβατούς υπολογιστές.



Η LAPC1, έκανε την εμφανισή της στην Ελλάδα για πρώτη φορά το 1989, μια εποχή που δυστυχώς τα πράγματα δεν ήταν και τόσο καλά για τους συμβατούς. Ακόμα το μειονέκτημα της κάρτας την εποχή εκείνη ήταν κατά πρώτον η αρκετά τσουχτερή της τιμή για τα δεδομένα εκείνης της εποχής (150.000 δρχ.), με αποτέλεσμα εκείνοι που την είχαν να είναι μετρημένοι στα δάχτυλα. Σιγά σιγά όμως όσο ο καιρός πέρναγε τα πράγματα πήγαιναν όλο και καλύτερα, με αποτέλεσμα η LAPC1 να γίνεται όλο και πιο γνωστή σαν κάρτα και έτσι η τιμή της σιγά σιγά να κατεβαίνει και να αποκτά "λογικά" πλαίσια αγοράς.

DESIGN

Ανοίγοντας το κουτί της Roland, κατά πάσα πιθανότητα θα μείνετε έκπληκτοι, αφού η κάρτα δεν είναι σαν κάποια από τις συνηθισμένες κάρτες ήχου που κυκλοφορούν στο εμπόριο. Αντιθέτως βλέποντας και μόνο το κουτί, καταλαβαίνει κανείς ότι η κάρτα είναι Full Size! (13-inch), θα δείτε και μόνοι σας ότι σε κάποιο XT-AT εφαρμόζει ΑΚΡΙΒΩΣ μέσα στο Motherboard. Αυτό φυσικά έχει και τα καλά του, αλλά και τα άσχημα του, αφού από την μία το μεγάλο design μπορεί να σημαίνει "πολλά καλά", ενώ από την άλλη ίσως και να δημιουργήσει μερικά προβλήματα "χώρου". Οπως και να έχει πάντως η κάρτα είναι -σχετικά- τεράστια για κάρτα ήχου σε σύγκριση με άλλες κάρτες όπως η Sound Blaster Pro για παράδειγμα, η οποία είναι 16-bit και είναι σχεδόν στο μισό μέγεθος

από την LAPC 1. Και το ποιό παράξενο απ'όλα; Η LAPC1 είναι... 8-Bit!

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Εδώ τα πράγματα είναι πάρα μα πάρα πολύ απλά. Οταν βγάλετε την κάρτα από το κουτί της θα δείτε ότι εκτός από την ίδια την κάρτα, το manual και τα καλώδια που συμπεριλαμβάνονται για το midi, δεν συνοδεύεται από ΚΑΝΕΝΑ απολύτως software! Ναι αυτό πραγματικά είναι κάτι το φανταστικό! Η Lapc1 δεν χρειάζεται κανενός είδους πρόγραμμά-installation για να μπορέσει να δουλέψει στον υπολογιστή σας. Το μόνο που χρειάζεται είναι να την τοποθετήσετε σε ένα οποιοδήποτε free 8-bit slot που διαθέτει το μηχάνημα σας και... αυτό ήταν όλο.
Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να αποφύγετε χρονοβόρα installation και εκγαταστάσεις, σε σημείο που ακόμα και για έναν άπειρο χρήστη η εκγατάσταση να φαίνεται παιχνίδι.

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Εδώ τα πράγματα μπορώ να πω ότι είναι πολύ παραπάνω από ικανοποιητικά. Κατ'αρχήν η LAPC1 αποτελείται από 24 κανάλια ήχου (synth), όπου καθένα από αυτά αποτελείται από 128 όργανα (!!!). Τι σημαίνει αυτό; Απλά τρέξτε κάποιο πρόγραμμα ή παιχνίδι που να υποστηρίζει Roland και θα μείνετε ΕΚΠΛΗΚΤΟΙ με όλη την έννοια της λέξεως. Τα αποτελέσματα είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητικά, αφού αν συγκρίνετε ένα παιχνίδι σε Roland με κάποια άλλη κάρτα, θα νομίσετε ότι παίζετε άλλο παιχνίδι. Σας φέρνω σαν παράδειγμα το Ultima Underworld, the Stygian Abyss. Ο ήχος σε Rolland είναι το κάτι άλλο, με μουσική που κάνει το παιχνίδι ακόμα και 10 φορές καλύτερο, αμέσως μετά το παιχνίδι έτρεξε ξανά, αλλά με το configuration άλλης κάρτα. Θέλετε να μάθετε την διαφορά; Οσο και η σχέση του μυρμηγκιού με τον ελέφαντα!

ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

Οπως όλα τα αγαθά του Θεού, έτσι κι αυτό δεν γινόταν να είχε ΤΑ ΠΑΝΤΑ. Ετσι λοιπόν η LAPC1 σαν κάρτα, έχει ένα και μόνο ένα πρόβλημα μπροστά στις τεράστιες δυνατοτητές της. Το πρόβλημα αυτό ονομάζετε Sampling, και δυστυχώς είναι κάτι που για την ώρα είναι όνειρο φευγαλέο για την συγκεκριμένη κάρτα. Μπορώ να πω ότι αυτό ίσως και να είναι ο "κύριος" λόγος για την μη αγορά της κάρτας. Γιατί όπως και να το κάνουμε ειδικά στο θέμα των Game τα Samplings έχουν σημαντική θέση. Το δεύτερο και τελευταίο πρόβλημα της LAPC1, το κατακρίνω περισσότερο από τα δύο και όχι μόνο στο συγκεκριμένο μοντέλο της Roland, αλλά και για όλα τα υπόλοιπα μοντέλα της όπως MT-32 κ.λ.π. Ο λόγος περί συμβατότητας της κάρτας με όλες τις άλλες που κυκλοφορούν στο εμπόριο. Πραγματικά είναι κάτι που δεν λύθηκε ποτέ. Αν προσπαθήσετε π.χ να τρέξετε κάποιο παιχνίδι που υποστηρίζει μόνο Ad-Lib και Sound Blaster και το μηχανημά σας διαθέτει κάποια Roland, τότε απλά το μόνο που θα ακούτε είναι το speaker του PC σας, αφού η Roland δεν δείχνει ίχνος συμβατότητας και ελέους προς άλλες κάρτες ήχου. Πολύ σημαντικό πρόβλημα, για τον απλούστατο λόγο, ότι εκτός του ότι τον τελευταίο καιρό η LAPC1 γίνετε ιδαίτερα δημοφιλής, παλιότερα πολλά παιχνίδια δεν την υποστήριζαν, με αποτέλεσμα, να λέμε την γνωστή παροιμία... "Κάρτα ήχου έχω και κάρτα δεν ακούω". Αυτή την ιδιοτροπία της Roland δεν μπορούμε να την εξηγήσουμε, και έτσι δίνουμε τόπο στην οργή...

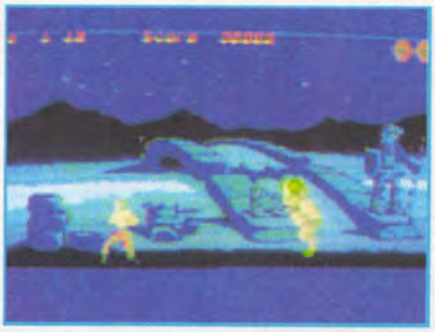
ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τι θα μπορούσαμε να πούμε για να κλείσουμε ένα θέμα σαν αυτό της LAPC1; Το μόνο που θα μπορύσαμε να πούμε είναι ότι μετά από κάποιο σκληρό δίσκο και κάποιο καλό μηχάνημα, είναι σίγουρα η καλύτερη αγορά, (σε σύγκριση με την τιμή της φυσικά). Σκεφτείτε απλά ότι με 80.000 αγγίζετε σχεδόν την τελειότητα στον χώρο της μουσικής σε υπολογιστές. Από εκεί και πέρα, η αγορά είναι δική σας επιλογή.

ΘΕΜΑ

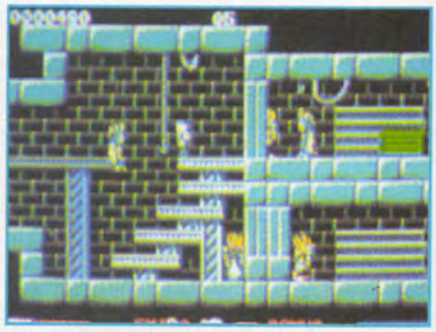
ΤΟΥ **Χ. ΚΛΑΔΗ**

Οταν ο Δαρβίνος θεμελίωσε τη θεωρία της εξέλιξης, πολλά σκοτεινά σημεία της φυσικής ιστορίας είδαν επιτέλους το φώς και πολλά ερωτήματα βρήκαν επιτέλους απαντήσεις. Και όπως φαίνεται, την θεωρία της εξέλιξης την ακολούθησαν, εκτός των άλλων, και οι κατασκευαστές υπολογιστών.









CPC PLUS η εξέλιξη...

Και η εφαρμογή φάνηκε απλή στην αρχή, δηλαδή, ο κατασκευαστής έπαιρνε το μηχάνημα, το ξαναέφτιαχνε προσθέτοντας κάποια καινούρια κομμάτια, τα οποία θα έκαναν το μηχάνημα ισχυρότερο και ανταγωνιστικό. Τρανταχτό παράδειγμα είναι και η εξέλιξη των PC... Ετσι, κάποια ωραία μέρα, η AMSTRAD, αποφάσισε να βγάλει τον θυγατρικό computer του παλιού, καλού CPC...

Το μηχάνημα ήταν καλό, μιας και κάλυψε τα κενά του πρώτου (αλλιώς για τι σόϊ εξέλιξη θα μιλούσαμε) και σκόπιμο θα ήταν να κάναμε κάποια αναφορά στις βελτιώσεις που πέτυχε η AMSTRAD.

Κατ'αρχήν βελτιώθηκε το πληκτρολόγιο, το οποίο σίγουρα ήταν ένα (αν όχι το καλύτερο) από τα κομψότερα και αισθητικότερα της εποχής του.

Ο ήχος προερχόταν από το monitor και ήταν στερεοφωνικός ενώ οι θύρες του νέου CPC ήταν περισσότερο εύχρηστες και προσεγμένες και ήταν οι εξής: cartridge slot, μία αναλογική και δύο ψηφιακές θύρες για joystick, έξοδοι για εκτυπωτή, επεκτάσεις και δεύτερο disk drive και τέλος μια έξοδος για ενισχυτή ήχου, ενώ δεν υπάρχει πλέον η έξοδος για σύνδεση με κασετόφωνο. Στα ενδότερα του CPC PLUS εκτός πια από τον αγαπητό Z80 και τα γνωστά πλέον chip που είχε ο παλιός CPC, υπάρχουν και τα εξής βοηθητικά chip: Αυτό του ήχου, που εκτός από το ότι παράγει στερεοφωνικό ήχο κάνει και την επεξεργασία του, και ένα επιπλέον custom chip, το οποίο επεξεργάζεται τα hardware πλέον sprites του PLUS, και εμφανίζει 32 sprites μεγέθους μέχρι 16*16 με 32 χρώματα στην οθόνη από μια παλέτα 4096 χρωμάτων.

Επίσης υπάρχει δυνατότητα για ομαλότατο οριζόντιο ή κάθετο scrolling και για επεξεργασία vector graphics. Μήπως όμως ήταν ήδη αργά για έναν οκτάμπιτο να βγεί στην αγορά, γιατί εκτός του ότι υπήρχαν κάποια προβλήματα συμβατότητας, τα μόνα οκτάμπιτα που κυκλοφορούσαν στην αγορά, ήταν game-consoles...Ετσι λοιπόν, ο νέος CPC όπως οι περισσότεροι θα ξέρετε, ήταν μια διασταύρωση home computer και κονσόλας (πώς λέμε λύκος με σκύλο;). Ετσι



λοιπόν, ο καινούριος CPC έπαιρνε cartridges, όπως και οι "κανονικές" παιχνιδομηχανές. Και αποτέλεσμα αυτού ήταν να εμφανιστούν τρία διαφορετικά μοντέλα απο την AMSTRAD. Ο CPC 6128 PLUS που είχε, εκτός του cartridge, ένα disk drive 3" και 128 KB μνήμης, ο CPC 464 PLUS που είχε 64 KB μνήμης και κασσετόφωνο και τέλος, μία κονσόλα, η GX4000, η οποία δεχόταν μόνο cartridges και προοριζόταν πλέον μόνο για παιχνίδια. Το cartridge είχε μνήμη 512 KB...

Τώρα, όσον αφορά τα δύο μοντέλα CPC PLUS, η αγορά φάνηκε περισσότερο συμφέρουσα στους ήδη κατόχους των απλών CPC, για τον απλό λόγο ότι θα είχαν ήδη στη διάθεση τους μια τεράστια συλλογή από παιχνίδια, μιας καϊ πάνω από το 50% των προγραμμάτων γενικά του παλιού CPC, έτρεχε και στα νέα μοντέλα. Και όσον αφορά τα δύο αυτά μηχανήματα, οι έξτρα δυνατότητες θα μπορούσαν (σύμφωνα με την AMSTRAD) να χρησιμοποιηθούν μόνο μέσω του cartridge και όχι από τις δισκέτες... Ομως, μόνο ο 6128 PLUS προοριζόταν για τον νέο χρήστη, μιάς και ο 464 PLUS θα μπορούσε να δελεάσει



μόνο τους ήδη χρήστες κασσετών που θα ήθελαν να κρατήσουν τη συλλογή τους. Ετσι, θα ασχοληθούμε όσον αφορά αυτό το άρθρο με τον 6128 PLUS.

Το μεγαλύτερο λοιπόν πρόβλημα του 6128 PLUS ήταν η τιμή του, η οποία ήταν αρκετά υψηλή για ένα οκτάμπιτο μηχάνημα. Ηταν όντως πιο ακριβός από τις άλλες 8μπιτες παιχνιδομηχανές αλλά ήταν ισάξιος αν όχι καλύτερος των άλλων, ήταν καλύτερος από κάθε άλλο 8μπιτο υπολογιστή, ανώτερος απο ένα PC με EGA, ισάξιος με τον ATARI ST και επιπλέον, ο χρήστης θα είχε στα χέρια του μια ήδη μεγάλη συλλογή από παιχνίδια του παλιού CPC, όσα ήταν βέβαια συμβατά με το νέο μηχάνημα, θα μπορούσε να τον χρησιμοποιήσει



και για κάποιες εφαρμογές και προγραμματισμό (είναι γνωστό ήδη οτί η basic των CPC, είναι από τις καλύτερες και φιλικότερες basic...). Τέλος, τα cartridges του PLUS θα ήταν σίγουρα τα φθηνότερα, μιας και θα κυμαίνονταν από 5000 εώς 7500 δραχμές και τα joystick ports θα μπορούσαν να δεχτούν οποιοδήποτε joystick, αντίθετα με τις άλλες κονσόλες.

Και όντως, αν το καλοσκεφτείτε θα συνέφερε περισσοτερο από μία οκτάμπιτη κονσόλα για τους εξής λόγους: Ο CPC 6128 PLUS με έγχρωμο monitor θα στοιχίζε γύρω στις 140000 δραχμές και τα παιχνίδια του κοστίζουν κατά μέσο όρο 6000 δραχμές. Τώρα κάποια 8μπιτη κονσόλα (πχ, SEGA MASTER SYSTEM, NES...) θα



στοίχιζε κάπου 40000 χωρίς monitor και τα παιχνίδια, κατα μέσο όρο, γύρω στις 12000 δραχμές. Ετσι για να αποκτήσετε μια κονσόλα με 10-15 παιχνίδια και ένα joystick της προκοπής, θέλετε 180-230000 δραχμές, ενώ με τα ίδια χρήματα αν αγοράζατε τον CPC PLUS, θα είχατε επιπλέον ένα υπολογιστή και ένα έγχρωμο monitor 14" (που γίνεται και έγχρωμη TV !).

Ομως, το μηχάνημα για να πετύχει χρειαζόταν και υποστήριξη από τις εταιρίες παραγωγής software. Ετσι, πρώτη η OCEAN αποφάσισε να υποστηρίξει τα νέα CPC, φτιάχνοντας το παιχνίδι που θα δινόταν δώρο μαζί με τον CPC plus. Το παιχνίδι αυτό ήταν το BURNINRUBBER, και πραγματικά εντυπωσίασε με την εμφάνισή του, μιάς και εκμεταλλευόταν αρκετά τις έξτρα hardware και ηχητικές δυνατότητες... Και όλα φάνηκαν να πηγαίνουν μια χαρά στην αρχή, όλοι πίστεψαν στο καλύτερο, μιας και από την πρώτη στιγμή πολλές εταιρίες δήλωσαν πως ήδη ετοίμαζαν τους πρώτους τίτλους που θα έφταναν στους πρώτους δύο μήνες τον αριθμό των 40... Ομως σήμερα φαίνεται πως ο CPC PLUS πεθαίνει...Γιατί;







ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

MORTAL KOMBAT

Τα coin-op έχουν αρχίσει πάλι να ξεφεύγουν από την δύναμη των home μηχανημάτων. Εκεί που η Amiga το '86 είχε προδιαγραφές ηλεκτρονικού σήμερα έχει φτάσει μόνο το Neo-Geo, η υπερκονσόλα της SNK.

Το παιχνίδι αυτό είναι ίσως εκείνο με τα καλύτερα γραφικά από όλα τα παιχνίδια που έχουν εμφανιστεί μέχρι στιγμής σε παιχνίδι.

Είναι ένα Pit-Fighter clone με digitised γραφικά και καλή κίνηση. Εστω καλά sprites, γιατί η κίνηση μάλλον δεν βοηθάει την ποιότητα του παιχνιδιού. Οπως θα έχετε οπωσδήποτε μαντέψει πρόκειται για ακόμα μια αναμέτρηση θανάτου σε στυλ "βαράτε στον δρόμο του καράτε".

Τα γραφικά όπως βλέπετε κι εσείς είναι φανταστικά και στο μόνο πράγμα που τα χαλάνε είναι στα backgrounds τα οποία δεν έχουν καμόία σχέση με την ποιότητα των χαρακτήρων.

Σε μία πίστα μάλιστα δεν υπάρχει καθόλου background (λες και ένα chip ακόμα των 256K θα ακρίβαινε το μηχάνημα) ενώ στις υπόλοιπες είναι εντελώς ξεκάρφωτο και ψεύτικο και φαίνεται ότι τα sprites έχουν πέσει από πάνω του.

Τα άσχημα είναι στο gameplay, όπου όπως στο Pit-Fighter ο παίκτης δεν ελέγχει και δεν κατευθύνει την δράση όπως θα ήθελε. Το αποτέλεσμα είναι να μην πλησιάζει ούτε καν σαν προσπάθεια την ποιότητα του STREET FIGHTER 2, του οποίου είναι νικητης μόνο στα γραφικά.



ΓΕΝΙΚΑ

Φανταστικά γραφικά και αρκετά καλός ήχος είναι τα καλά νέα από το παιχνίδι αυτό. Το αρνητικό είναι ότι περιορίζεται στην τεχνική και δεν είναι άξιο να σας κρατήσει για πολλή ώρα παίζοντας. Μάλλον θα προτιμήσετε να θαυμάζετε τα γραφικά του κοιτάζοντας τους άλλους που παίζουν.

αντοχή στο χρόνο 56%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εννοείται πως πρέπει να παίξετε για να χαρείτε την τεχνική του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	73
ΓΕΝΙΚΑ	**67**

RGB red green blue

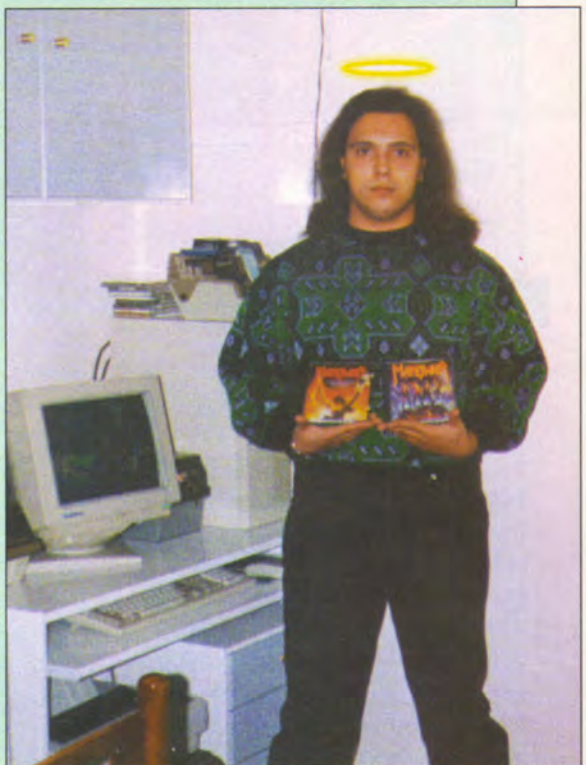
Ο ΘΑΝΑΤΟΣ ΤΟΥ SUPERMAN



Κανείς δεν ζει για πάντα, ούτε ακόμα και αυτός ο άτρωτος υπεράνθρωπος. Βρίσκει τον θάνατο από τον μεγαλύτερο εχθρό του, τον Doomsday. Οπως επιβεβαίωσε την φήμη ο συντακτής του κόμικ Mike Carlin "Ο Superman **πεθαίνει** στο τέλος, αλλά αυτό γίνεται σώζοντας όσο το δυνατόν περισσότερους ανθρώπους μπορεί σε ολόκληρη την Γη και την Μητρόπολη, πράγμα που ήταν εξάλλου και η ιστορία της ζωής του". Ετσι τελειώνει η ζωή του 54χρονου πλέον ήρωα των ηρώων αλλά οι φίλοι του δεν έχουν λόγο να ανησυχούν. Υπάρχουν βάσιμες υποψίες ότι ο ήρωας θα αναστηθεί κάποια στιγμή. Ας μην ξεχνάμε οτι ο ίδιος ο Αρνολντ (εννοείται ο Σβαρτζενέγκερ) μιλαει για Terminator 3 -χα, να κάτι που δεν ξέρατεκαι στο δεύτερο μέρος όπως θυμάστε ο ήρωας είχε εξαφανιστεί για τα καλά.

ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Ολο λέγαμε ότι αυτός αξίζει πάνω από όλους να γίνει πρόσωπο του μήνα και όλο κάποιος άλλος του έκλεβε την δόξα. Την μία ήταν η μασκώτ μας, την άλλη οι reviewers που δεν κέρδισαν, μετά ο Αϊ Βασίλης και αυτός έμενε παντα πίσω. Ομως τώρα το πράγμα δεν ΠΑΙΡΝΕΙ ΑΝΑΒΟΛΗ. Και γι'αυτό φρόντισε ο ελληνικός στρατός που προσπάθησε και πέτυχε να αποσπάσει τον μοναδικό Paladin της Ελλάδας από τα γραφεία του USER. Μα τον Tyr, θα πέσει ο ουρανός να τους πλακώσει, ήταν οι πρώτες κουβέντες που βγήκαν από τα στόματά μας. Bahamud δώσε μας δύναμη να συνεχίσουμε το έργο μας χωρίς τον ηγέτη των adventures, τον μαλλιά του περιοδικού που τον βλέπετε στην φωτογραφία να κρατάει τους δίσκους των επικών MANOWAR και να χαίρεται. Μέταλλο ο μικρός λοιπόν και κάνει κάτι πάρτυ... αρκεί να δείτε το γράμμα του αρχισυντάκτη και θα καταλάβετε. Το μόνο κακό είναι ότι τώρα που έφυγε μας χρειάζονται τρεις συντάκτες για να τον αντικαταστήσουν! Φυσικά και μιλάμε για τον adventurά μας τον Μιχάλη Νταμουλάκη. Αντε και καλός πολίτης.





KARATE KID?

Ε, όχι και τόσο kid πλέον ο πρωταθλητής του καράτε Chuck Norris. Ομως αυτό δεν τον εμποδίζει να αρχίζει αυτή τη στιγμή που διαβάζετε USER τα γυρίσματα της νέας του σειράς -τηλεοπτικής- όπου παίζει τον ρόλο ενός Τεξανού ranger. Η παραγωγή είναι της CBS και θα αποτελείται από 13 επεισόδια. Δεν ξέρουμε ακόμα περισσότερα αλλά ελπίζουμε (ακόμα και αν δεν έχει σχέση με καράτε) να τον δούμε κάποια στιγμή και από τις ελληνικές TV.

Schwarzeneger ΟΛΕ

Ε, μη μου πείτε αυτός ο τίτλος και αυτή η φωτογραφία σας τράβηξαν την προσοχή. Τα νέα βέβαια είναι κάπως περίεργα. Ανοιξε λοιπόν ένα εστιατόριο ο μεγάλος στην Αμερική και μάλιστα όποτε κυκλοφορεί εκεί δίνει και συμβουλές για την θρεπτική αξία των φαγητών που τρώτε! Το πιο ωραίο όμως είναι ότι όταν τον ρώτησε αμερικανός ρεπόρτερ για το αν το φαγητό είναι καλό ο Αρνολντ απάντησε με την γνωστή του αττάκα: "Trust me"...



ROLE PLAYING GAMES



ΤΟΥ Μ. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ

RIVER OF D

By Michael (Jericho)

Γειά σας ξανά φίλοι μου Role Playingάδες. Οπως κάθε μήνα έτσι και αυτόν, πιστός στο ραντεβού μου μαζί σας, είμαι εδώ για να σας κάνω όπως πάντα την ζωή πιό εύκολη δίνοντάς σας κάποιες πληροφορίες γύρω από τα Table Top Role Playing Games. Είμαι σίγουρος ότι θα θυμάστε τί ακριβώς σας είχα υποσχεθεί από το προηγούμενο τεύχος για τον μήνα αυτό. Ναι είναι αλήθεια το USER πρωτοτυπεί όπως πάντα και έτσι κάνει κάτι που στο χώρο μας δεν έχει γίνει ποτέ ξανά. Μία ιστορία (c) Copyright 1992-93 φτιαγμένη από εμένα, είναι όλη δικιά σας για να μπορέσουν όσοι έχουν ασχοληθεί σαν DM να έχουν ένα καλό και θατό σενάριο, ενώ για όσους δεν έχουν μεγάλη εξοικίωση σαν DM, αλλά μόνο σαν PC's θα είναι μια μοναδική εμπειρία για να μπορέσουν να δοκιμάσουν την τύχη τους. Τα πολλά λόγια είναι φτώχια όμως και έτσι όπως ξεκίνησα να μιλάω δεν θα σταματήσω και δεν θα μπορέσω να γράψω αρκετή από την εισαγωγή της ιστορίας. Θα μου πείτε τί να πρωτογράψω μέσα σε ένα δισέλιδο; Για μια στήλη σαν την RPG σίγουρα χρειάζονται παραπάνω από 2 σελίδες. Μην φωνάζετε σ' εμένα, τα παραπονά σας στον αρχισυντάκτη. Ομως ήδη είπα αρκετά, ας περάσουμε στην ιστορία, που είναι από 1 εώς 6 level και ακούει στο όνομα...

INTRODUCTION

Η ιστορία μας αρχίζει σ' ένα φτηνό πανδοχείο που ακούει στο όνομα Heaven's Gate. Το Heaven's Gate βρίσκεται νοτιοανατολικά της Waterdeep και από το λιμάνι της απέχει μόλις μία μέρα. Οι PC's γνωρίζονται είδη ή αν θέλει ο DM δημίουργεί κάποια δικιά του πρωτότυπη εισαγωγή για την γνωριμία των PC's. Το φαγητό στην ταβέρνα είναι σχετικά φτωχό, αλλά οι PC's θα πρέπει να το ανεχτούν (βλέπεις κανείς δεν έχει μεγάλη οικονομική ευχέρια από το πρώτο Level). Ξαφνικά ανοίγει η πόρτα και ένας αγγελιοφόρος μπαίνει στην ταβέρνα. Πηγαίνει κατ' ευθείαν στον πανδοχέα και τον ρωτάει που είναι ο πίνακας των ανακοινώσεων γιατί θέλει να κολλήσει κάτι επάνω. Ο πανδοχέας αν και αρκετά οξύθυμος προσφέρεται ευγενικά να τον οδηγήσει μέχρι εκεί (βλέ-

Νέοι Adventurers.
Οποιος από εσάς ενδιαφέρεται να αποκτήσει λεφτά, δόξα, φήμη και πολύ μεγάλη εμπειρία, ας έρθει στον πύργο μου στο Waterdeep, για περεταίρω πληροφορίες...Kelben The Black Staff.
9:00 - 13:00

Οι PC's έχουν μία ημέρα καιρό για να κάνουν τις απαραίτητες αγορές τους (αν δεν τις έχουν κάνει ήδη και ύστερα ξεκινάνε για την Waterdeep.



EATH

Damoulakis

πετε είναι αγγελιοφόρος της Waterdeep και δεν παίρνει για "τσαμπουκάδες"). Ο Αγγελιοφόρος κολλάει την ανακοίνωση, πίνει μια μπύρα και φεύγει βιαστικά. Αν κάποιος από τους PC's πλησιάσει να διαβάσει την πινακίδα θα διαβάσει τα εξής..

3. Encounter κατά την διάρκεια της διαδρομής μπορούν να εμφανιστούν, και οι πιθανότητες για το τι μπορεί να βγει αναγράφονται στον πίνακα #1 στο τέλος.

Οταν και αν (χε χε) οι PC's φτάνουν στην Waterdeep, θα πρέπει να ρωτήσουν και να πάνε κατ'ευθείαν στο κάστρο του Kelben, όπου και θα πάρουν τις απαραίτητες οδηγίες. Οταν οι PC's βρεθούν μπροστά στον Kelben τρελαίνονται από θαυμασμό για το κάστρο, αλλά και για τον ίδιο τον Kelben. Η χλιδή είναι φανερή παντού, και ο ίδιος ο Kelben, ντυμένος με την κατάμαυρη ρόμπα του και το μικρό αλλά καλοπεριποιημένο μούσι του, φαίνετε άνθρωπος με πολύ εμπειρία.

Ο Kelben καλοδέχεται τους PCs και τους λέει ότι ένα τεράστιο πρόβλημα έχει δημιουργηθεί στα βόρεια της Waterdeep, από έναν μεγάλο ποταμό, ο οποίος έχει αρχίσει να μολύνεται από άγνωστους λόγους, με αποτέλεσμα να δημιουργούνται σχετικά μεγάλα προβλήματα στην Waterdeep που έχει άμμεση σχέση με τον ποταμό. Ο Kelben σας λέει ότι υποψιάζεται τους παπάδες του Morgul για το όλο κακό που έχει δημιουργηθεί, αλλά δεν μπορεί να το αποδείξει.

Ετσι λοιπόν ψάχνει νέους Adventurers, οι οποίοι να μπορούν να περνάνε απαρατήρητοι και να ανακαλύψουν γιατί έχουν γίνει όλα αυτά και αν τελικά δεν είναι οι άνθρωποι του Morgul, πίσω από όλα αυτά, τότε ποιός είναι;

Σας ρωτάει αν δέχεστε και σας λέει ότι η αμοιβή σας θα είναι 1000gp στον καθένα από εσάς, (για όσους τουλάχιστον μείνουν ζωντανοί!).

Φυσικά οι PCs δέχονται την αποστολή και ξεκουράζονται το βράδυ αυτό στο κάστρο του Kelben, για να μπορούν να ξεκινήσουν την επόμενη μέρα το πολύ κουραστικό τους ταξίδι που από ότι τους είπε ο Kelben θα κρατήσει το λιγότερο 7 ημέρες. Ετσι λοιπόν οι PCs θα πρέπει να ξεκουραστούν για να είναι έτοιμη για το ταξίδι που θα ξεκινήσει την επόμενη ημέρα.

Μετά λοιπόν από μια ήσυχη νύχτα, το φως του ήλιου γεμίζει τα δωμάτια των PC's. Η στιγμή της αναχώρησης έφτασε... To be Continued...

*** Μόνο σε περίπτωση που περνάνε μέσα από Forest και με την προυπόθεση ότι θα είναι βράδυ.**

MONSTERS

Orc
AC:6, Move:9, HD:1, THAC0:19 No# Att:1, Damage by weapon, Int:low, All:Lawful Evil, -1 to hit αν η μάχη γίνετε στο φως του ήλιου, Size:Small

Hob Goblin
AC:5, Move:9, HD:1+1, THAC0:18, No# Att:1, Damage: 1d8 (Long Sword), Int:Average All:Lawful Evil, Size:Small HP:8

Kobold
AC:8, Move:6, HD:1/2, THAC0:20, No# Att:1, Damage bye weapon, Int:Low, All:Lawful Evil, Size:Small

Fighter Lvl3
AC:2, Move:12, HD:3, THAC0:17 (+1 Str), No# Att:3/2, Damage:1d8+2 (Long Sword), Int:13, All:Neutral Evil, Size:Medium

Bug Bear
AC:4, Move:12, HD:3+3, THAC0:17, No# Att:1, Damage:2d4 (Bite), All:Chaotic Evil

Bat
AC:8, Move:12, HD:1/2, THAC0:20, No# Att:1, Damage:1HP, All:Nil, Special Attack:Comfusion (αν η νυχτερίδες είναι πολλές), Size:Small

Ogre
AC:5, Move:12, HD:4+3, THAC0:16, No# Att:2, Damage:1d4+6 (18/00 Str), All:Chaotic Evil, Int:8, Size:Large

Troll
AC:4, Move:12, HD:6+6, THAC0:13, No# Att:3, Damage:1d4+4, 1d4+4, 2d4+4, All:Chaotic Evil, Special Defence: Regenerate 3HP/round, από τον τρίτο γύρο, Special Attack:Μπορεί να χτυπήσει διαφορετικούς στόχους με την κάθε του κίνηση χωρίς πέναλτι στο to hit

TABLE OF WANDERING #1

Dice	Monster	No#
01-30	Kobolod	2d4
31-45	Orc	2d4
46-60	Hob-Goblins	1d8
61-70	Fighter Lvl3	1d6
71-85	Bug Bear	1d6/2
86-90	Bat *	
91-97	Ogre	1d4/2
98-99	Ogre	1d6
00	Troll	

NET LOGIC

Προσέχει την AMIGA σας 15 μήνες

stay cool

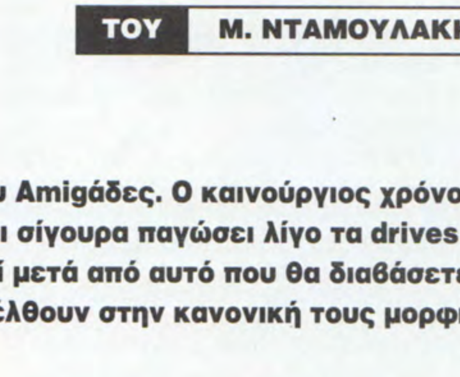
AMIGA USER

ΤΟΥ **Μ. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ**

Γειά σας φίλοι μου Amigάδες. Ο καινούργιος χρόνος μπήκε για τα καλά και το κρύο θα έχει σίγουρα παγώσει λίγο τα drives της Amiga σας. Ψυχραιμία όμως γιατί μετά από αυτό που θα διαβάσετε παρακάτω σίγουρα όλα θα επανέλθουν στην κανονική τους μορφή και όχι μόνο.

NEA GREEK FONTS

Καινούργια ελληνικά fonts Ibm κυκλο-φόρησαν και καλά θα κάνετε να τα βρείτε, γιατί είναι πολύ καλύτερα από τα προηγούμενα Ibm.font. Από ότι πρόλαβα να δω έχουν σημαντικές διαφορές από τα προηγούμενα με σημαντικότερη, την πλήρη συμβατότητα με τα topaz font της Amiga. Να μην ξεχάσω να σας πω ότι μαζί με τα ελληνικά δίνεται και κάποιο "αγνωστος" editor, ο οποίος από ότι πρόσεξα είναι αρκετά καλός με σημαντικό πλεονέκτημα την επιλογή για να στέλνει κάποιο κείμενο από την Amiga στον PC, χωρίς ή με τα line feeds και τους control χαρακτήρες.



NEA CD ROMS

Ναι καλά διαβάσατε! Καινούργιοι τίτλοι για το CDTV θα είναι σε λίγο κοντά σας και από όσους είδαμε οι περισσότεροι δεν είναι κάποια παιχνίδια, αλλά UTILITIES!!!, τα οποία λύνουν στην κυριολεξία χέρια. Φυσικά υπάρχουν και οι παλιές σειρές των Fish Utilities, αλλά από ό,τι κατάλαβα εδώ μιλάμε για πολύ ανώτερες καταστάσεις. Λίγη υπομονή λοιπόν και να είστε σίγουροι ότι μόλις κάποιο από αυτά τα CD πέσει στα χέρια μου θα έχετε ένα αναλυτικό test για το τι περιλαμβάνει.

A500 VS A500 Plus VS A600

Τον τελευταίο καιρό πολλοί αναγνώστες του περιοδικού, παίρνουν τηλέφωνα και μας ρωτάνε γιατί μερικά από τα παιχνίδια που αγοράζουν τρέχουν στην απλή A500 και δεν τρέχουν στην A500 Plus και στην A600. Πριν προλάβουμε να τους πούμε οτιδήποτε μας ρωτάνε μήπως το πρόβλημα το έχει το μηχανημά τους ή το παιχνίδι. Ας λύσουμε λοιπόν μια και καλή την απορία αυτή. Το πρόβλημα φίλοι μου δεν έχει να κάνει ούτε με την Amiga, ούτε με το παιχνίδι το οποίο τρέξατε. Το πρόβλημα έχει να κάνει αποκλειστικά και μόνο με το λειτουργικό της Amiga. Οπως θα ξέρετε εκτός από την A500, η A500 Plus και η A600 δεν έχουν το ίδιο kickstart με την A500 με αποτέλεσμα πολλά από τα προγράμματα να μην τρέχουν σε Amiga με kickstart μεγαλύτερο από 1.3. Φυσικά θα ρωτήσετε για πιό λόγο γίνεται αυτό; Οι λόγοι πραγματικά είναι πάρα πολλοί. Ισως ένας από τους βασικούς είναι η διαχείριση της μνήμης, αφού η A500 Plus σαν default configuration έχει 1Mb chip. Τρόποι για να λύθει το πρόβλημα αυτό και να μπορούν όλοι να τρέχουν όλα τα προγράμματα δεν υπάρχουν πολλοί. Συγκεκριμένα η λύση είναι μόνο μία και κο-

στίζει γύρω στις 15.000.

Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πάτε στην αντιπροσωπεία ή στο μαγαζί που αγοράσατε τον υπολογιστή και να τους ζητήσετε να σας βάλουν το chip του παλιού kickstart με διακόπτη, με αποτέλεσμα να γυρνάτε σε όποιο kickstart θέλετε με μιά απλή κίνηση.

Ετσι δεν θα έχετε κανένα απολύτως πρόβλημα με κανένα πρόγραμμα και θα είμαστε όλοι καλά και εσείς καλύτερα.

AT ONCE ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΤΗΣ

Ισως έπρεπε να είχαμε ασχοληθεί με αυτό το θέμα εδώ και αρκετό καιρό, αλλά όπως θα είδατε και εσείς τα καινούργια και καυτερά νέα που μας έρχονταν κάθε μήνα δεν μας άφηναν σε ησυχία και δεν μπορούσαμε να ασχοληθούμε με τίποτα άλλο.Ετσι λοιπόν αυτό τον μήνα άφησα προτεραιότητα σε ένα λιγουλάκι παλιό, αλλά αρκετά καυτό θέμα που ακούει στο όνομα AT-Once. Ναι φίλοι μου θα πρέπει κάποια στιγμή να ασχοληθούμε και με αυτό το θέμα και να λύσουμε μερικές απορίες που αναγνώστες μας έχουν ακόμα άλυτες και όχι μόνο αυτό, αλλά να αναφερθούμε και σε μερικά προβλήματα που ανακαλύψαμε επάνω στην AT-Once.

Πρώτο και μεγαλύτερο λοιπόν είναι το πρόβλημα μνήμης της κάρτας, η οποία για να δει 640KB Convercional memory σαν PC, θα πρέπει να έχετε στην Amiga σας οπωσδήποτε 1MB μνήμη. Από εκεί και πέρα όποιος τυχερός χρήστης έχει πάνω από 1MB τα πράγματα γίνονται όλο και πιό υποφερτά μιας και η AT-Once δεν έχει κανένα πρόβλημα μνήμης, αφού μέσα από το setup της μπορεί να δει όση μνήμη και αν έχετε. Φυσικά όλα τα καλά έχουν και κάποιο αντίτιμο, μιας και αν έχετε παραπάνω μνήμη και την δηλώσετε στο setup της AT-Once δεν θα μπορείτε να κάνετε multitasking. Καλό θα ήταν αν έχετε παραπάνω από 1MB μνήμης (πχ. 2MB), να δηλώσετε την μισή στην AT-Once και την υπόλοιπη να την αφήσετε για το αχόρταγο Amiga Dos, το οποίο μπορεί να μην είναι εντελώς ευχαριστημένο από την μνήμη που θα του αφήσετε, αλλά σίγουρα θα κάνει ότι μπορεί. Τώρα πάλι αν έχετε από 2MB και πάνω το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να δηλώσετε στην AT-Once 640 Conversional memory, να δηλώσετε άλλα 384KB extended memory και την υπόλοιπη μνήμη να την δώσετε στην Amiga για να κάνετε την δουλειά σας πολύ πολύ καλύτερα. Γιατί λέω μόνο άλλα 384KB θα μου πείτε; Οπως θα γνωρίζετε μερικοί, τα PC με 640KB και 384KB extended memory (κοινώς 1MB σύνολο), μπορούν να τρέξουν "σχεδόν όλα" τα προγράμματα που υπάρχουν στην βιβλιοθήλη τους, με εξαίρεση τεράστια πακέτα του στυλ 3d-Studio, Auto Cad και συνήθως προγράμματα που έχουν μεγάλες απαιτήσεις. Αντίθετα τα περισσότερα από τα προγράμματα που υπάρχουν στην επιλογή σας δεν μπορεί να σας δημιουργήσουν ένα μικρό πρόβλημα ταχύτητας, αλλά θα τρέξουν κατά 70%. Ακόμα και Windows αν θελήσετε να τρέξετε το 1MB θα σας είναι αρκετό για να κάνετε της δουλειές σας. Και μην μου πείτε τώρα ότι θα θελήσετε να τρέξετε κανένα Quatro Pro for windows, γιατί και κανονικό 80286 να είχατε τα πράγματα θα ήταν αρκετά δύσκολα και μπερδεμένα. Ακόμα καλό θα ήταν αν έχετε στην κατοχή σας κάποιο σκληρό δίσκο να δίνατε ένα πολύ μικρό partition από 5 εώς 10MB στην κατοχή της AT-Once για να μπορείτε να τρέξετε ακόμα και εφαρμογές του Dos που χρειάζονται σκληρό δίσκο.



AT-ONCE - VGA MODE - FAILURE

Ενα ακόμα θέμα που είχε δημιουργηθεί με την AT-Once, είναι το θέμα της VGA και για τις αναλύσεις που μπορεί να πιάσει η Amiga μας σε αυτό. Εδώ πραγματικά και αν έχει δημιουργηθεί σαματάς. Ευκαιρία λοιπόν να διευκρινίσουμε ορισμένα πράγματα. Κατ'αρχήν μάθετε ότι η AT-Once πιάνει αναλύσεις VGA, όχι Super, αλλά απλής. Ετσι η μεγαλύτερη απεικόνιση που μπορεί να βγάλει είναι 300 x200 με 16 χρώματα. ΑΛΛΑ, υπάρχει ένα μεγάλο "αλλά". Αν ζητήσετε ανάλυση VGA στο RGB monitor της Amiga θα έχετε το πρόβλημα του flickering, γιατί τα monitor του PC είναι αναλογικά. Ετσι λοιπόν αν προσπαθήσετε να τρέξετε κάποιο πρόγραμμα σε ανάλυση VGA με 16 Color, τότε απλά το monitor της Amiga θα σας απεικονίσει την ανάλυση που του ζητήσατε, με flickering και ίσως κάποια συρρίκνωση της οθόνης. Αλλά αρκετά νομίζω ότι είπαμε αυτό τον μήνα και αν συνεχίσω κι άλλο θα ξεπεράσουμε τον χώρο μας και δεν πρέπει (!). Θα τα ξαναπούμε τον επόμενο μήνα (ελπίζω αν όλα πάνε καλά), με περισσότερες πληροφορίες για το θέμα αυτό και για άλλα ζητήματα που χρειάζονται επεξηγήσεις.

Ως τότε...
See Ya.



ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

ΕΝΤΟΛΕΣ ΤΟΥ MS-DOS

Αυτό το μήνα θα δούμε δύο εντολές, οι οποίες σας δίνουν την ευκαιρία να "κοροϊδέψετε" για λίγο το DOS, κάνοντάς το να διαβάζει στοιχεία από drives που δεν υπάρχουν(!). Αυτές οι εντολές είναι η ASSIGN και η SUBST.

ASSIGN

Επανακατευθύνει τις κλήσεις που γίνονται από ένα drive σε ένα άλλο.

ASSIGN [x[:]=y[:][...]] ASSIGN /-STATUS

x Καθορίζει το γράμμα του drive που θα επανακατευθυνθεί.

y Καθορίζει το drive στο οποίο θα γίνει η επανακατεύθυνση του

x: /STATUS Δείχνει τις τρέχουσες ανακατευθύνσεις.

Πληκτρολογήστε ASSIGN χωρίς παραμέτρους για να επαναφέρετε τα γράμματα όλων των drives στις αρχικές τους καταστάσεις.

Με την εντολή αυτή, μπορείτε να παρακάμψετε τις κλήσεις του DOS προς ένα drive και να τις κατευθύνετε σε κάποιο άλλο.

Για παράδειγμα η εντολή ASSIGN A:=B: ή ASSIGN A=B κατευθύνει όλες τις κλήσεις προς το drive A στο drive B. Αυτό είναι χρήσιμο σε πολύ λίγες περιπτώσεις, όπως σε κάποια προγράμματα που συμπεριφέρονται παράξενα κατά την ώρα της εγκατάστασής τους.

Είναι όμως γεγονός ότι η εντολή αυτή χρησιμοποιείται πολύ σπάνια, με συνέπεια συνήθως να περνάει απαρατήρητη.

SUBST

Μετατρέπει ένα path σε drive.

SUBST [drive1: [drive2:]path]
SUBST drive1: /D

drive1: Καθορίζει το εικονικό drive στο οποίο θα επανακατευθύνετε το path. [-drive:2]path Καθορίζει το physical drive και το path που θέλετε να μετετρέψετε drive.

/D: Διαγράφει ένα drive που έχει δημιουργηθεί με την εντολή SUBST.

Πληκτρολογήστε SUBST χωρίς παραμέτρους για να εμφανιστεί μια λίστα με όλα τα τρέχοντα εικονικά drives. Αυτή η εντολή είναι παραπλήσια της εντολής ASSIGN που παρουσιάσαμε πιο πάνω, μόνο που κάνει την ίδια δουλειά με directories.

Δηλαδή αν για παράδειγμα θέλετε να μετετρέψετε το directory C:\GAMES σε ένα drive με γράμμα G, αρκεί να εισάγετε την εντολή SUBST G: C:\GAMES.

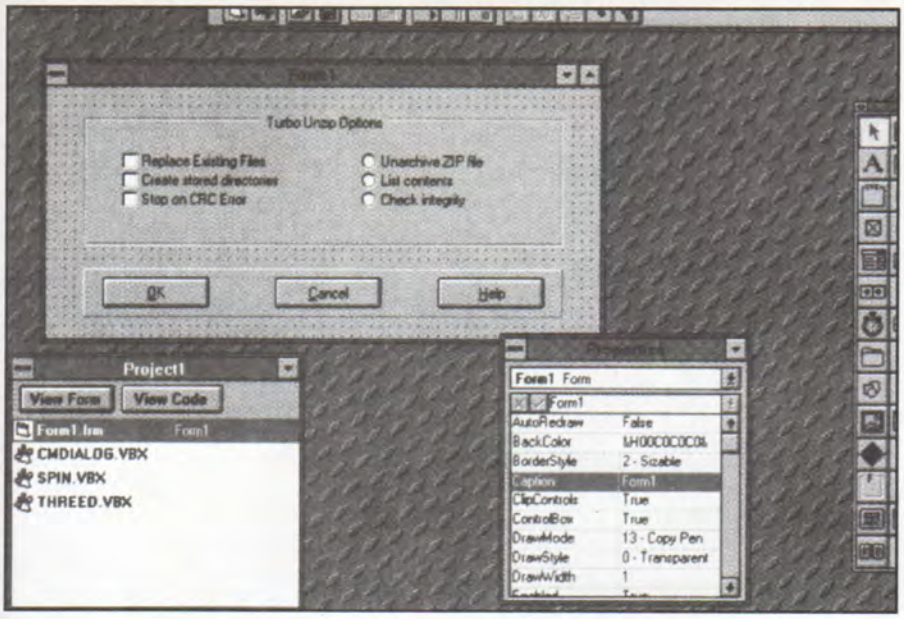
Μετά από αυτό, αν πληκτρολογήσετε

G: θα περάσετε στο "καινούργιο" σας drive, το οποίο δεν είναι τίποτα άλλο από το directory GAMES του δίσκου C. Σημειώστε ότι το directory δεν θα χαθεί από τα περιεχόμενα του C και επίσης πως το C:\GAMES, θα το ακολουθήσουν και τα υπόλοιπα subdirectories του στην νέα του θέση ως drive G:.

Το μόνο που πρέπει να προσέξετε είναι ότι η SUBST δουλεύει καλύτερα με σκληρό και ότι δεν δουλεύει σε δίκτυα (ιδίως σε αυτό που έχετε συνδέσει τον υπολογιστή που έχετε στο δωμάτιό σας, με αυτό που έχετε στο σαλόνι, αυτό που έχετε στην τραπεζαρία, αυτό που έχετε στην κουζίνα κ.λ.π.). Τέλος πρέπει να προσέξετε το καινούργιο drive που θα δημιουργήσετε να είναι μέσα στα όρια της εντολής LASTDRIVE που "κατοικεί" μέσα στο CONFIG.SYS. Πάντως ούτε και αυτή η εντολή χρησιμοποιείται ευρέως, αφού αυτό που προσφέρει είναι κάπως παράξενο και όχι πολύ χρήσιμο. Αν όμως θέλετε να ξεχωρίσετε τελείως τα κύρια directories του σκληρού σας, είναι καλό να χρησιμοποιήσετε αυτή την εντολή.

TURBO PASCAL 7.0 Ω, ναι, ναι!!! Ω, ναι, ναι!!! (Γνωστό ρητό του Κροντηρά). Και πριν αρχίσετε να τρίβετε τα μάτια σας, μάθετε ότι είναι πια γεγονός. Ναι, η Turbo Pascal v 7.0 έρχεται να μας ΑΝΑΣΤΑΤΩΣΕΙ... Γεμάτη από καινούργια στοιχεία και ευκολίες, έρχεται να συμπληρώσει την πολυσυζητημένη έκδοση 6.0 με το "τρομερό" upgrade και το





αντικειμενοστραφή προγραμματισμό (ή προγραμματισμό προσανατολισμένο στο αντικείμενο, ή στα ελληνικά object oriented programming).

Και τι είναι αυτό το σημαντικό που περιέχει η καινούργια Pascal; Από ότι φαίνεται οι προγραμματιστές της εταιρείας "έπεσαν με τα μούτρα" στη δουλειά. Πρώτον να πούμε ότι δεν είναι μία έκδοση, αλλά ΔΥΟ. Ναι, καλά διαβάσατε, δύο εκδόσεις τις Pascal από την Borland. Η πρώτη είναι η "μικρούλα" Turbo Pascal 7.0, η οποία δίνεται ως ένα "εισαγωγικό" πακέτο γλώσσας προγραμματισμού για ανάπτυξη προγραμμάτων για περιβάλλον DOS.

Μέσα στα χαρακτηριστικά του πακέτου, είναι ένα περιβάλλον εργασίας (IDE) "υψηλών προδιαγραφών", χρωματική παρουσίαση των εντολών και των λοιπών μερών ενός προγράμματος, ικανότητα για να κάνετε απεριόριστα undo/redo, ένα object browser και καινούργια διδακτικά παραδείγματα. Χρειάζεται 720k χώρου στη δισκέτα και 512K μνήμη για να λειτουργήσει, αν θέλετε όμως να χρησιμοποιήσετε το καινούργιο IDE, θα χρειαστείτε τουλάχιστον έναν επεξεργαστή 80286 και σκληρό δίσκο. Η τιμή της είναι 38900 δρχ + ΦΠΑ 18 % (δηλαδή 45902 δρχ).

Η δεύτερη Pascal, ή όπως είναι το πλήρες όνομά της Borland Pascal with Objects 7.0, είναι ένα πολύ πιο "βαρύ" πρόγραμμα, με τελείως επαγγελματικές προοπτικές και κατευθύνσεις.

Περιέχει πολλά χαρακτηριστικά που μέχρι πριν από λίγο καιρό κυκλοφορούσαν μόνο ως προϊόντα τρίτων εταιρειών.

Το κυριότερο ίσως χαρακτηριστικό της είναι το ότι έχει τη δυνατότητα δημιουργίας και προσπέλασης αρχείων DLL, τα οποία προσφέρουν τη δυνατότητα χρησιμοποίησης του ίδιου κώδικα μεταξύ προγραμμάτων που τρέχουν κάτω από το ίδιο περιβάλλον (DOS ή Windows) - πράγμα που βοηθά ιδιαίτερα, αφού κάνει πιο εύκολη τη μεταφορά προγραμμάτων από το DOS στα Windows.

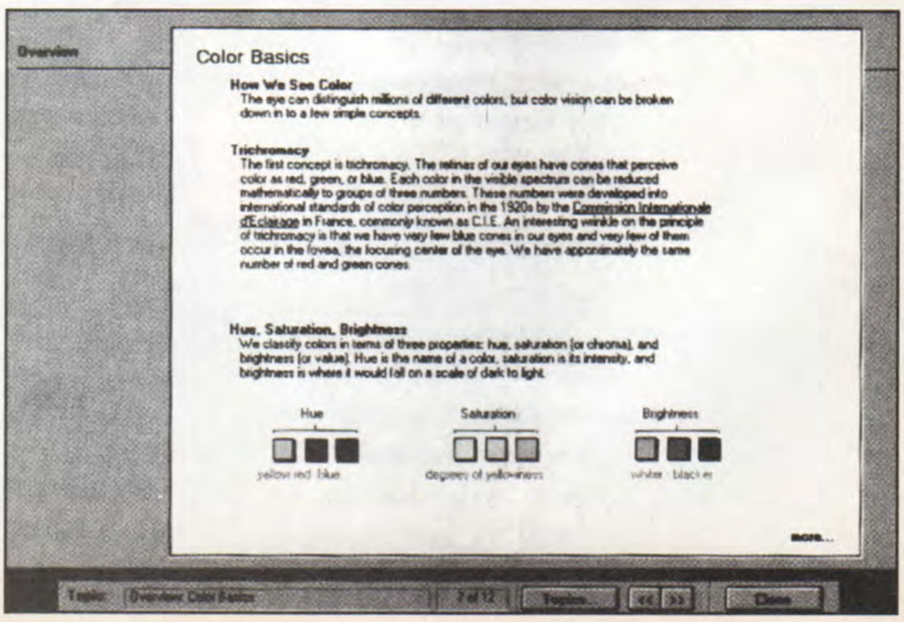
Επίσης, περιέχει δυνατότητα δημιουργίας εφαρμογών σε protected mode οι οποίες έχουν πρόσβαση σε 16MB μνήμης, object browser για Windows και για DOS για να βλέπετε καλύτερα τα αντικείμενα και τις μονάδες σας, όπως επίσης και τη δυνατότητα χρησιμοποίησης 32-bit επεξεργασίας (σε 386 και πάνω) ούτως ώστε να ξανακάνετε ένα compilation στα προηγούμενα προγράμματά σας για να έχετε μια βελτιωμένη απόδοση χάρη στις δυνατότητες των μηχανημάτων αυτών.

Τέλος το πακέτο περιλαμβάνει όλα τα εργαλεία για την ανάπτυξη προγραμμάτων DOS και Windows χωρίς το Windows SDK και τα εξής: Turbo Vision και Object Windows application frameworks Winsight Winspector Resource Workshop και τέλος βελτιωμένες εκδόσεις των Turbo Debugger,Turbo Profiler και Turbo Assembler. Για να την χρησιμοποιήσετε, χρειάζεστε ένα 100% συμβατό το οποίο έχει ένα τουλάχιστον έναν 80286, 2 MegaBytes μνήμης και ένα σκληρό δίσκο. Κοστίζει (κρατηθείτε) 99000 δρχ + ΦΠΑ 18% (δηλαδή 116820 δρχ).

Σύντομα ελπίζουμε ότι θα έχουμε και τις δύο εκδόσεις στα χέρια μας για μια αναλυτική, εξονυχιστική παρουσίαση των πακέτων. VISUAL BASIC FOR WINDOWS 2 Το σενάριο είναι γνωστό. Πριν καλά καλά καταφέρουμε να χαρούμε ένα ωραίο προϊόν, έρχεται η κατασκευάστρια εταιρεία να βγάλει μια καινούργια έκδοση. Αυτή τη φορά το προϊόν είναι η Visual Basic και η εταιρεία είναι (ποιά άλλη) η Microsoft. Μετά λοιπόν την κυκλοφορία της Visual Basic for DOS, η Microsoft ανακοίνωσε την κυκλοφορία της Visual Basic for Windows 2.

Οταν γραφόταν αυτό το κείμενο, η γλώσσα ήταν ακόμα στις beta εκδόσεις τις, αλλά μέχρι να φτάσει στα χέρια σας, θα έχει κυκλοφορήσει η κανονική έκδοση. Τα καινούργια στοιχεία της έκδοσης είναι αρκετά. Προστέθηκε ένα tool bar (όπως σε όλα τα καινούργια προγράμματα της Microsoft), μια καινούργια επιλογή στο menu, που σας επιτρέπει να αλλάξετε πολλά στο περιβάλλον της γλώσσας, όπως επίσης και syntax highlighting δηλαδή δυνατότητα να φαίνεται κάθε στοιχείο με το δικό του χρώμα.

Μπορείτε ακόμα να σώσετε τον κώδικα σαν ASCII αρχείο και τέλος προστέθηκε και ένα αρχείο ανάλογο του AUTOEXEC.BAT που ακούει στο όνομα AUTOEXEC.MAK και μπορεί να φορτώσει διάφορες τροποποιημένες επιλογές σας (που υπάρχουν σε VBX βιβλιοθήκες) μόλις ξεκινάτε τη γλώσσα. Τέλος η πιο σοβαρή ίσως βελτίωση είναι η καινούργια διαχείρηση των properties, η οποία έχει αλλάξει πολύ. Η επαγγελματική έκδοση είναι πολύ πιο σοβαρή και με περισσότερες απαιτήσεις. Αξίζει το κόπο αν προγραμματίζετε σε Windows.



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜ

3 Χρόνια USER

ΟΣ USER

Το USER γιορτάζοντας 3 χρονια, χρόνια δύσκολα, ηρωϊκά και λιγάκι απίστευτα έχει για 'σας 3 παιχνιδομηχανές AMSTRAD GX 4000. Εσείς για να τις αποκτήσετε πρέπει να συμπληρώσετε το παρακάτω κουπόνι και να το στείλετε στην διεύθυνση του USER: Σπάρτης 75 Χαϊδάρι 124 61 Αθήνα

ΚΟΥΠΟΝΙ

Ονοματεπώνυμο

Διεύθυνση Πόλη Τ.Κ.

Τηλέφωνο Ηλικία

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1 ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΕΙ USER

2 ΠΩΣ ΛΕΓΕΤΑΙ Η ΜΑΣΚΩΤ ΤΟΥ USER

3 ΓΑΡΓΑΛΙΕΣΤΕ ΝΑΙ Ή ΟΧΙ

ΛΟΓΩ ΓΙΟΡΤΗΣ ΤΟ USER ΘΑ ΛΑΒΕΙ ΩΣ ΣΩΣΤΕΣ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΚΛΗΡΟΤΙΔΑ ΘΑ ΜΠΟΥΝ ΟΛΑ ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΘΑ ΕΡΘΟΥΝ ΜΕΧΡΙ 20 ΜΑΡΤΙΟΥ 1993. ΚΑΛΗ ΤΥΧΗ ΣΕ ΟΛΟΥΣ

ΤΑ 8 BIT ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ



ΤΟΥ Χ.ΚΛΑΔΗ

Στη στήλη αυτού του μήνα θα ασχοληθούμε με ένα θέμα το οποίο μας έχει απασχολήσει τους τελευταίους μήνες. Αυτό αφορά την εμφάνιση τριπλού format στη δισκέτα του περιοδικού... Εχουμε λάβει πάρα πολλά γράμματα από CPC-USERS που ζητούν απεγνωμένα να υποστηρίξουμε και τον CPC μέσα από τη δισκέτα που δίνεται κάθε μήνα... Πολλοί από αυτούς λένε οτι δεν νοιαζόμαστε για το θέμα και απλά αγνοούμε τις εκλήσεις τους. Ομως αυτό δεν είναι αλήθεια, γιατί πρώτα απ'όλα θέλουμε να ευχαριστήσουμε τους αναγνώστες μας και σίγουρα να τους αυξήουμε, μιας και οι AMSTRAD CPC users αποτελούν το 15% των ελλήνων users... Ο λόγοι λοιπόν που μας δυσκολεύουν αναλύονται παρακάτω...

Η πρώτη λοιπόν σκέψη ήταν να βάλουμε στο περιοδικό μια δισκέτα 3" όπως μας ζήτησαν κάποιοι μέσα από τα γράμματα τους. Το πρόβλημα εδώ ήταν ότι η τιμή του περιοδικού θα έφτανε σε πολύ υψηλά επίπεδα. Δεύτερη σκέψη, ήταν αυτή που έκανε πριν ένα μήνα κάποιος φίλος, στον οποίο δώθηκε απλά μια ξερή απάντηση μέσα από την αλληλογραφία, ο οποίος πρότεινε να κάνουμε την δισκέτα των 3 1/2" τετραπλό format και να αφήσουμε στον χρήστη την υπόθεση της μεταφοράς από 3 1/2" σε 3" δισκέτα...

Εδώ χωράει κάποια σκέψη, όμως το πρόβλημα δεν αργεί να παρουσιαστεί. Το δύσκολο εδώ -όχι βέβαια ακατόρθωτο- είναι πώς θα βάλουμε στη δισκέτα 4 διαφορετικά format χωρίς να παρουσιαστούν προβλήματα. Αυτό θα μας έτρωγε πολύ χρόνο, αλλά ακόμα και αν στο τέλος τα καταφέρναμε, φίλε μου δεν σκέφθηκες το πιο βασικό. Πόσοι CPC-users έχουν drive 3 1/2" στην Ελλάδα ; Εντάξει, εσύ μπορεί να έχεις τον τρόπο, αλλά τι θα γίνει όσον αφορά τους άλλους; Βέβαια το θέμα δεν έχει μπεί στο ράφι. Μην νομίζεται οτι δεν μας καίγετε καρφάκι. Κάνουμε ότι είναι δυνατόν για να σας ευχαριστήσουμε και αν τώρα θέλετε σώνει και καλά να σας διαφωτίσω, ορίστε: Υπάρχει μια πιθανότητα να βάλουμε δισκέτα 5 1/4'για τους PC και τους CPC.

Τώρα όσον αφορά τον τρόπο που θα την χρησιμοποιήσετε, σίγουρα υπάρχουν πολλά 5 1/4" drives στην Ελλάδα και ακόμα και στην Ελληνική αγορά ! Τίποτα όμως δεν είναι σίγουρο και έτσι είμαστε ακόμα ανοιχτοί σε ιδέες.

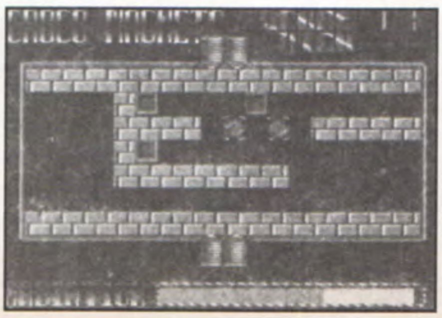
Οπότε παρακαλώ στείλτε τα γράμματα σας αν νομίζετε ότι μπορείτε να βοηθήσετε. Και παρακαλώ στο φάκελο να γράφετε "ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΤΗΛΗ 8-BIT", όπως και όλοι οι άλλοι, οι οποίοι έχουν κάποιες CPC απορίες...

PUBLIC DOMAIN

Αυτό το μήνα θα παρουσιάσουμε και κάποια PD games για την παραχώρηση των οποίων ευχαριστούμε το AMSTRAD CLUB.

CROCO MAGNETO

Είναι ίσως ένα από τα καλύτερα PD puzzle games. Ελέγχετε μια σφαίρα και πρέπει περνώντας από 24 οθόνες να μαζέψετε 96 πυρηνικούς αντιδραστήρες μέσα στο χρόνο που σας δίνεται, προσπαθώντας να αποφύγετε βέβαια και τις παγίδες. Η δράση συνοδεύεται από όμορφη μουσική, ενώ το

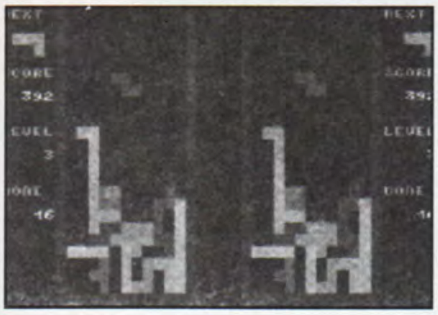


gameplay βασίζεται στην σκέψη και τα γρήγορα αντανακλαστικά, καθώς είναι πολύ γρήγορο και δύσκολο. Το παιχνίδι είναι εθιστικότατο και συνοδεύεται απο ένα construction kit με το οποίο μπορείτε να κατασκευάσετε τις δικές σας πίστες

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ : 87

DREHDRISS

Είναι μια έκδοση του πλέον πασίγνωστου TETRIS. Είναι όμως πολύ καλύτερο από την



έκδοση του TETRIS στον CPC!

Εκτός από το υπέροχο gameplay διαθέτει λαμπερά και πολύχρωμα γραφικά και διαθέτει και two-player mode.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ : 83

POWER TETRIS

Για όσους δεν το κατάλαβαν ακόμα πρόκειται για ένα ακόμα...TETRIS GAME... Ομως αυτό το TETRIS clone αξίζει την προσοχή σας περισσότερο από κάθε άλλο. Εκτός λοιπόν από τα όμορφα γραφικά του και το υπέροχο gameplay, διαθέτει και κάτι που δεν έχει εμφανιστεί μέχρι στιγμής σε TETRIS στον CPC... Αυτό το ιδιαίτερο σημείο βρίσκεται στο διπλό του παιχνιδιού, το οποίο δεν είναι απλά του στυλ "όποιος αντέξει πιο πολύ" και δεν περιορίζεται μόνο σε αυτό, αλλά μπορείτε να κάνετε ο ίδιος τον αντίπαλό σας να χάσει με τον εξής τρόπο: αν κάνετε περισσότερες από μια γραμμή με τη μια, η στάθμη του αντιπάλου σας ανεβαίνει τόσες γραμμές όσες περισσότερες κάνατε (από μιά), δηλαδή, αν παράδειγμα κάνετε 4 γραμμές ταυτόχρονα, ο αντίπαλος θα ανέβει 3 γραμμές. Ετσι λοιπόν το μεγάλο ατού και το πιο ευχάριστο μέρος του παιχνιδιού είναι όταν παίζεται διπλό. Είναι ίσως καλύτερο και από το TETRIS του GAMEBOY.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ : 90

FACE HUGGER MEGADEMO

Είναι ίσως το καλύτερο demo που έχει φτιαχτεί ποτέ στον CPC! Και αυτό γιατί εμφανίζει στην οθόνη πράγματα που ούτε στη φαντασία μας δεν είχαμε πλάσει...

Και όμως ο προγραμματιστής του μας δίνει να καταλάβουμε ότι ο CPC ακόμα και τώρα μας αφήνει άναυδους με τις ικανότητες του!!! Προχωρώντας στα ενδότερα, αποτελείται από 9 διαφορετικά μέρη, τα οποία έχουν να επιδείξουν απίστευτα πράγματα, όπως VECTOR GRAFIX με ομαλότατη κίνηση, sprites με επίσης ομαλότατη κίνηση, υπέροχα γραφικά και κάποια πράγματα που άφησαν άναυδο ακόμα και τον κύριο Ξαγοράρη: μια υπέροχη οθόνη με καταπληκτική ανάληση και ένα πραγματικά τέλειο 3d animation (53 frames) με τον RUNNING MAN, με ομαλότατη κίνηση που μόνο ένας δυνατός PC μπορεί να καταφέρει!

Τέλος ο ήχος που δένει αυτό το αριστούργημα, αποτελείται από μουσικές γνωστών παιχνιδιών της AMIGA και από μερικά υπέροχα ψηφιοποιημένα εφέ. Και γι'αυτούς που σκέφτηκαν πως είναι από Γάλλους προγραμματιστές, πέφτουν έξω. Το demo έρχεται από την Γερμανία από αυτόν που έφτιαξε και το POWER TETRIS !

ΓΡΑΦΙΚΑ : 98
ΗΧΟΣ : 97
ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΣ: 99

ΠΑΡΑΞΕΝΑ ΦΑΙΝΟΜΕΝΑ

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Οι ευχές δίνουν και παίρνουν από όλους τους αρθρογράφους του USER αυτόν τον μήνα. Γιατί λοιπόν να μην μπω και εγώ στον χορό; Καλή χρονιά λοιπόν με υγεία, ευτυχία και προπαντός ευχή να μην λείψει η φαντασία από την ζωή του ανθρώπου... γιατί την χρειάζεται, πιστέψτε με.

Από αυτό τον μήνα όπως σας είχα υποσχεθεί στο προηγούμενο τεύχος θα μιλήσουμε για την UFOλογία. Θα αναφερθούμε σε γεγονότα στον Ελληνικό και διεθνή χώρο και θα προσπαθήσουμε να καταλήξουμε σε ένα συμπέρασμα σχετικά με την αληθινή ή μη ύπαρξή τους. Αρχικά λοιπόν, να πούμε ότι διεθνώς UFO είναι η συντομογραφία του όρου Unidentified Flying Object (Αγνώστου Ταυτότητας Ιπτάμενο Αντικείμενο σε μετάφραση). Θα μπορούσαμε συμπληρωματικά να πούμε ότι σε αυτό τον χώρο κατατάσσονται τα αντικείμενα που έχουν θεαθεί, είτε από ανθρώπους είτε με άλλα μέσα (ραντάρ) στον ουρανό και δεν έχει εξακριβωθεί η προέλευσή τους.

Η πρώτη μαρτυρία ενός ΑΤΙΑ στον Ελληνικό χώρο, έγινε ούτε λίγο ούτε πολύ, το 1866 (!!!) από ένα χρονικογράφο της εποχής εκείνης. Συγκεκριμένα στις 4 Νοεμβρίου 1866 ο Παναγιώτης Σαμαρτζής αναφέρει ότι το βράδυ οι σκοποί είδαν στον ουρανό "άστρα πολλά λαμπερά" και ότι πρώτα "εμφανίστηκε ένα ξίφος, μετά ένα στεφάνι" τα οποία ενώθηκαν μεταξύ τους σχηματίζοντας μια μπάλα που κατευθύνθηκε προς τα ανατολικά. Οι καλύτερες όμως μαρτυρίες, εμφανίζονται πολύ αργότερα και μάλιστα το 1990. Στις 2 Σεπτεμβρίου 1990 πολλαπλά φαινόμενα παρατηρήθηκαν σε όλη σχεδόν την Ελλάδα, από την Θεσσαλονίκη μέχρι την Πάτρα. Ενας σχηματισμός 10-12 ΑΤΙΑ που έμοιαζαν με τρένο πα-





ρατηρήθηκε από πολλούς μάρτυρες στην Θεσσαλονίκη, την Κοζάνη και την Χαλκιδική.

Το ίδιο φαινόμενο παρατηρήθηκε και στα Ιωάννινα όπου εκεί τα ΑΤΙΑ αφήναν ένα φωτεινό ίχνος στον ουρανό καθώς πετούσαν πολύ χαμηλά προς το έδαφος. Την ίδια ώρα ειδοποιήθηκε η βάση της Λάρισας στην οποία έκαναν την εμφάνιση τους, οι αξιωματικοί μπορούσαν να τα δουν αλλά τα ραντάρ δεν "έβλεπαν" τίποτα. Λίγη ώρα μετά, ο ίδιος σχηματισμός εμφανίστηκε και στην Πάτρα και παρατηρήθηκε από την εκεί αεροπορική βάση, καθώς επίσης και από χωρικούς στις περιοχές Βραχναίικα και Αρόη. Ανάλογες αναφορές έγιναν και στο Αγρίνιο ενώ λίγη ώρα αργότερα τα ΑΤΙΑ εξαφανίστηκαν, όπως συνηθίζουν να κάνουν. Εδώ είναι το κατάλληλο σημείο για να αναφερθούμε και σε ένα άλλο φαινόμενο που έχει παρατηρηθεί στον ελληνικό και διεθνή χώρο, χωρίς να μπορεί κανείς να δώσει εξήγηση. Στις 26 Ιουλίου 1989 κάποιος άγνωστος σκοπευτής τρύπησε με την σφαίρα του το τζάμι ενός αστικού λεωφορείου και τραυμάτισε έναν επιβάτη. Πριν προλάβει να πει κανείς "ε! κάποιος με αεροβόλο θα ήταν" ακούστε και την συνέχεια. 12 Δεκεμβρίου 1990 και ο "σκοπευτής" τραυματίζει ένα κοριτσάκι που βρισκόταν σε αυτοκίνητο που έτρεχε σε δρόμο της Καισαριανής. Ενας συνταξιούχος βρέθηκε νεκρός στο αυτοκίνητο του στον Ταύρο τον Μάιο 1991 και το πόρισμα που βγήκε από τον ιατροδικαστή ήταν ότι είχε δολοφονηθεί ενώ το αυτοκίνητο του βρισκόταν εν κινήσει! Στις 22 Αυγούστου ανάλογη επίθεση δέχτηκε και άλλο αστικό λεωφορείο στο Λοιμωδών. Πέντε λεπτά αργότερα στο Χαϊδάρι δέχτηκε επίθεση και άλλο λεωφορείο. Την ίδια ώρα δέχτηκε επίθεση τρίτο λεοφωρείο στον Ασπρόπυργο.

Τέλος στις 8:50 δέχτηκε επίθεση τέταρτο λεοφωρείο στον Βοτανικό. Η μαφία των Αλβανών επεκτείνει τις δραστηριότητες της ή ο σκοπευτής κατέχει ανεπίσημα το ρεκόρ ταχύτητας δρόμου; Μήπως οι εξωγήινοι δεν είναι και τόσο φιλικοί τελικά; Κρατήστε στην μνήμη σας το χρώμα των λεοφωρείων που είναι φυσικά ΜΠΛΕ γιατί θα το συναντήσουμε και αργότερα σε ανάλογες περιπτώσεις στις Η.Π.Α!

Εκεί λοιπόν τον Μάιο 1952 στην Εθνική οδό 66 στο Ιλινόις, δύο αυτοκινητιστές κατήγγειλαν ανεξάρτητα βέβαια, ότι ένα ΜΠΛΕ αυτοκίνητο τους πυροβόλισε από το αντίθετο ρεύμα ενώ βρίσκονταν εν κινήσει. Αργότερα άλλος ένας οδηγός πυροβολήθηκε 3 φορές από ένα ΜΠΛΕ αυτοκίνητο τρία μίλια νοτιότερα. Στις 2 Ιουνίου στο Σάγκαμον Ρίβερ τρίτη επίθεση με την μορφή της ενέδρας αυτή τη φορά, αφού κάποιος πυροβόλησε το αυτοκίνητο ενός κ. Σμιθ και στην συνέχεια ξέφυγε με ένα ΜΠΛΕ αυτοκίνητο. Μέχρι τις 8 Ιουνίου ο αριθμός των επιθέσεων είχε γίνει δέκα. Δύο μέρες αργότερα ένα περιπολικό δέχτηκε ανάλογη επίθεση αλλά δεν κατάφερε να συλλάβει τον σκοπευτή έστω και μετά την καταδίωξη που ακολούθησε. Τέλος στις 17 Ιουνίου στον αυτοκινητόδρομο 121 ένα φορτηγό δέχτηκε δύο σφαίρες από ένα τύπο που οδηγούσε μια ΜΠΛΕ Κράισλερ. Απλές συμπτώσεις ή οργανωμένο έγκλημα με διεθνής πτυχές; Τέτοια ανεξήγητα φαινόμενα παρατηρούνται παντού και επεκτίνονται και σε κλοπές. Στην δεκαετία του '80 κάποιος έκλεβε ανεμοδείκτες από σπίτια της Νέας Αγγλίας στις Η.Π.Α. Πολλοί από αυτούς ήταν αντίκες καθώς χρονολογούνταν απο το 1700, ενώ σύμφωνα με μάρτυρες την κλοπή την έκαναν άτομα που οδηγούσαν ελικόπτερα χρησιμοποιώντας λάσο! Σίγουρα φανατικοί θαυμαστές του Lovecraft θα ήταν!!

Τέτοιες αναφορές ελικοπτέρων που συνόδευαν ΑΤΙΑ υπάρχουν πάμπολλες τα τελευταία χρόνια. Τα γούστα των εξωγήινων δεν σταματούν σε εκκεντρικότητα εδώ. Το 1973 εξαφανίστηκε από την Ιντιανάπολη μια σιδερένια μπάλα κατεδαφίσεων, η οποία παραδόξως κρεμόταν σε ένα ύψος 50 μέτρων το προηγούμενο βράδυ! Και το πιο αξιοσημείωτο του σημερινού άρθρου... Κάποιος ή κάτι έκλεψε στην Γιούτα των Η.Π.Α ένα ολόκληρο πέτρινο σπίτι καθώς ο ιδιοκτήτης του έλειπε διακοπές!!!

Δυστυχώς, οι δύο σελίδες στις οποίες φιλοξενείται αυτή η στήλη δεν είναι αρκετές για να καλύψουν τέτοια θέματα.Θα πρέπει λοιπόν, όλοι εσείς που ενδιαφέρεστε για ανάλογες μαρτυρίες να κάνετε υπομονή μέχρι το επόμενο τεύχος, στο οποίο θα δούμε περιπτώσεις θεάσεως ΑΤΙΑ στο εξωτερικό καθώς επίσης και μαρτυρίες επιστημόνων που υποστηρίζουν ότι κυβερνήσεις όπως η Αμερικανική, συγκαλύπτει γεγονότα, φωτογραφίες και γενικά υλικό από αυτές τις επαφές με όντα από άλλους κόσμους. Οπως καταλαβαίνεται, το θέμα είναι πολύ ενδιαφέρον, γι' αυτό μην χάσετε το USER του επόμενου μήνα... Θα βρεθείται προ εκπλήξεων!!!

Σημ: Καλή θητεία στον Paladin του Ελληνικού Στρατού... ποιον άλλον βέβαια από τον Μιχάλη Νταμουλάκη.



BIG

Αυτή τη φορά θα αρχίσω με κάτι που πρέπει να τελειώσει: μιλάω για το φαινόμενο (που έχει πάρει ανησυχητικές διαστάσεις τελευταία) των γραμμάτων που φτάνουν σε μένα, κι αντί για λύσεις προβλημάτων είναι γεμάτα με ερωτήσεις που αφορούν το άτομό μου. Οτι του κατέβει του καθενός, ρωτάει: τί ομάδα είμαι, τί χρώμα μαλλιά και μάτια έχω, πόσων ετών είμαι, πώς με λένε, τί υπολογιστή έχω, πώς είναι το κορίτσι μου(!), τί σπουδές έκανα, πού μένω και αμέτρητα άλλα. Οπως καταλαβαίνετε δεν είναι δυνατόν να δώσω όλες αυτές τις πληροφορίες (μερικές από τις οποίες είναι και αυστηρά προσωπικές). Θα απαντήσω όμως σε ορισμένες, έτσι για να μην απογοητεύεστε τελείως.

Ο Αναγνώστης του Μήνα

Ενα πραγματικά διαφορετικό κείμενο, απ'αυτά που σπάνια φτάνουν στα χέρια μου, κερδίζει τα εύσημα για τον Φεβρουάριο. Ο φίλος Πέτρος Μιχαλακόπουλος από την όμορφη Καλαμάτα (στην οποία έχω ιδιαίτερη αδυναμία για λόγους που δεν θα αναλύσω τώρα) έγραψε με τέτοιο τρόπο που κατάφερε να με κάνει να τον πάρω και τηλέφωνο για να τα πούμε πιο άμεσα. Χαίρομαι ιδιαίτερα γιατί διαπιστώνω μια αισθητή άνοδο του επιπέδου στα γράμματά σας κι αισθάνομαι οτι έχω βάλει κι εγώ το δαχτυλάκι μου σ'αυτή την υπόθεση!

Εχουμε και λέμε λοιπόν: Η αγαπημένη μου ομάδα είναι η Λάρισα (στο ποδόσφαιρο), είμαι 25 ετών, έχω ένα PC 486/33 και ένα Atari ST (και σύντομα μια Amiga 3000 μόλις πάρω αύξηση, έτσι για να έχω απ'όλα!) και κορίτσι δεν έχω αυτή την εποχή (αυτό ίσως να σημαίνει οτι ο τριανταδυάμπιτος είναι γυναίκα, το σκεφτήκατε ποτέ αυτό; Χα, σας μπέρδεψα!). Πάντως, μέχρι εδώ ήταν. Δεν θέλω ερωτήσεις παρόμοιου στυλ στο εξής και να μου κάνετε τη χάρη να ασχολείστε με τα προβλήματα της στήλης. Προβλήματα είπα; Μα βέβαια, χρωστάω κάποιες απαντήσεις που θα τις έχετε τώρα αμέσως! Ενώ λοιπόν ο Τζόνσον ακόμα τρέχει και δεν φτάνει τη Βουλάρα μας, εμείς πρέπει να δούμε πώς γίνεται αυτό το θαύμα. Εξομολογούμαι οτι έβαλα αυτή τη σπαζοκεφαλιά περισσότερο για να δω τί είδους απαντήσεις θα πάρω και λιγότερο για να σας ταλαιπωρήσω. Ελπίζω να μή μου θυμώσατε! Η επιστημονική απάντηση απαιτεί μαθηματικά που είμαι σίγουρος πώς δεν θέλετε να τα μάθετε! Το πρόβλημα είναι γνωστό από την αρχαιότητα σαν **'Το Παράδοξο του Ζήνωνα'** και εμφανίζεται στο βιβλίο "ΑΛΓΕΒΡΑ Β' Λυκείου, τεύχος Α'" (σελίδα 101, άσκηση 5). Εμείς, εδώ, απλά θα πούμε οτι για όλα φταίει ο παραπλανητικός τρόπος με τον οποίο προσεγγίζουμε το πρόβλημα. Κάτι ανάλογο είχε διατυπωθεί με το βέλος που προσπαθεί να φτάσει στο στόχο: Ενα βέλος εκτοξεύεται προς ένα στόχο που απέχει 80 μέτρα. Για να φτάσει πρέπει πρώτα να καλύψει τη μισή απόσταση και μετά την άλλη μισή. Ετσι λοιπόν κάποτε θα φτάσει στα 40 μέτρα. Εδώ ισχύει πάλι το ίδιο. Πρέπει πρώτα να διανύσει 20 μέτρα και μετά άλλα 20. Μετά θα απέχει 10 μέτρα, 5 μέτρα,2.5 μέτρα κ.ο.κ. Αν συνεχίσετε θα βρείτε ότι η απόσταση του βέλους από τον στόχο μικραίνει διαρκώς αλλά δεν μηδενίζεται ποτέ (όσο κι αν διαιρείτε με το 2 δεν θα βρείτε ποτέ αποτέλεσμα μηδέν)! Αρα το βέλος δεν φτάνει ποτέ το στόχο! Εμένα μου λές; Πάντως διάβασα αρκετές διασκεδαστικές απαντήσεις με αποκορύφωμα αυτή που έλεγε οτι ο Τζόνσον έβλεπε το καλλίγραμμο σώμα της Πατουλίδου μπροστά του και του είχαν κοπεί τα γόνατα (τα σχόλια δικά σας)! Οπως καταλαβαίνετε δεν υπάρχει νικητής... Αρκετά όμως με τα παράδοξα των αρχαίων μας προγόνων (καλά δουλειά δεν είχαν να κάνουν οι άνθρωποι;). Το "-αστυνομικό" πρόβλημα του προηγούμενου τεύχους φαίνεται οτι ήταν μια ευχάριστη αλλαγή γιατί ήδη έχουν έρθει πολλά γράμματα και αρκετά απ'αυτά με σωστές απαντήσεις. Η λύση δεν είναι δύσκολη, αρκεί να απομονώσετε τα στοιχεία που πρέπει και να κάνετε δυό-τρείς ξεκάθαρους συλλογισμούς. Συνεχίστε να στέλνετε γράμματα και περάστε στη σπαζοκεφαλιά του μήνα. Ισως να το έχετε ξανακούσει, είναι σχετικά γνωστό, αλλά το βάζω γιατί είναι η αποθέωση της λογικής σκέψης και δεν περιέχει καθόλου παραπλανητικά ή περιττά δεδομένα. Να ευχαριστήσω θερμά τον αναγνώστη Μιχάλη Χαρίδα από τον Κολωνό που μου το θύμισε με το γράμμα του.

Εχουμε πέντε καπέλα, τρία άσπρα και δύο μαύρα. Επίσης έχουμε τρεις γυναίκες και δίνουμε στην καθεμία να φορέσει ένα καπέλο στην τύχη. Τις βάζουμε στη σειρά, τη μία πίσω από την άλλη, έτσι ώστε η τρίτη βλέπει το καπέλο της δεύτερης και της πρώτης, η δεύτερη βλέπει το καπέλο της πρώτης και η πρώτη τίποτα (είναι αυτονόητο οτι καμία δεν βλέπει το δικό της καπέλο). Ρωτάμε την τρίτη αν ξέρει τί χρώμα καπέλο φοράει και απαντά ΟΧΙ. Ρωτάμε την δεύτερη και απαντά κι αυτή ΟΧΙ. Τέλος, ρωτάμε την πρώτη αν γνωρίζει το χρώμα του καπέλου της και απαντά ΝΑΙ! Πώς τό βρήκε και τί χρώμα καπέλο φορούσε;

Οπως είπα και πρίν, πρόκειται για καθαρή λογική σκέψη και τίποτα περισσότερο ή λιγότερο. Αν βάλετε τα πράγματα κάτω με χαρτί και μολύβι, βγαίνει! Περιμένω ανυπόμονα τις απαντήσεις σας και μήν ξεχνάτε να γράφετε τα πλήρη στοιχεία σας στα γράμματα με καθαρότητα και σαφήνεια. Γειά σας!

Ο τριανταδυάμπιτος

Οι απαντήσεις σας στη γνωστή διεύθυνση:
Περιοδικό USER
Σπάρτης 75 124 61 Χαιδάρι
Για τη στήλη "Big Trouble"



TROUBLE

Let's Talk Big Troublers!

Γιώργο Τυμπανίδη (Ορεστιάδα): Ευχαριστώ πολύ για τα κοπλιμέντα σου. Χαιρετισμούς σε όλους τους Εβρίτες!

Γιάννη Σίμο (Πειραιά): Κι εγώ δεν τα πήγαινα καλά με τα αρχαία όταν ήμουνα μαθητής κι έτσι σε καταλαβαίνω απόλυτα! Το γράμμα σου ήταν απολαυστικότατο και με διασκέδασε αφάνταστα. Εύχομαι να διατηρήσεις για πάντα την όρεξη που έχεις για ζωή και διασκέδαση. Τα καλά σου σχόλια ευπρόσδεκτα. Ευχαριστώ!

Αδάμ Αρβελάκη (Χανιά): Περισσότερη αισιοδοξία παρακαλώ! Να έχεις εμπιστοσύνη στον εαυτό σου, γιατί όπως είδες η απάντησή σου ήταν σωστή. Εξάλλου τα λάθη είναι μέσα στο πρόγραμμα. Δεν μπορούμε να τα κάνουμε όλα σωστά πάντα, έτσι δεν είναι;

Χρήστο Τασόπουλο (Θεσσαλονίκη): Ελπίζω το δικό σου ενθουσιασμό για τη στήλη να τον μεταδώσεις και σε φίλους σου για να φτιάξετε ένα μίνι "Big Trouble Club", όπως έχουν κάνει πολλοί αναγνώστες από όλη την Ελλάδα. Για το τηλέφωνο θα περιμένεις λίγο γιατί γίνεται χαμός!

Ανδρέα Τζέλη (Τρίκαλα): Σωστή η απάντηση και πολύ όμορφη η κάρτα που έστειλες, αλλά μην είσαι τόσο λακωνικός. Τα λόγια είναι δωρεάν!

Μιχάλη Χαρίδα (Κολωνό): Δεν χρειάζεσαι σχόλια νομίζω. Περιμένω κι άλλα γράμματά σου.

Δημήτρη Κάλφα (Κερατσίνι): Η υπόθεση που έκανες ήταν τελείως αυθαίρετη και γι'αυτό οδηγήθηκες σε λανθασμένη απάντηση. Δεν πειράζει όμως. Εχω πεί πολλές φορές (και δεν έχω πρόβλημα να το επαναλάβω) ότι εδώ μετράει η προσπάθεια!

Γιώργος Λιουδάκης (Παπάγου): Ευχαριστώ για τη συμμετοχή. Στην Αλόννησο έχω πάει και συμφωνώ μαζί σου.

Γιώργο Γεωργιάδη (Θεσσαλονίκη): Το γράμμα σου έφτασε με μεγάλη καθυστέρηση αλλά η κάρτα ήταν πολύ πρωτότυπη. Γράψε μου και πάλι!

Σπύρο Αργυρό (Μεσσηνία): Ωραίο το γράμμα σου και το πρόβλημα που έστειλες (αν και γνωστό) θα δημοσιευτεί σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη γιατί είναι πραγματικά καλό! Μπράβο!

Φοίβο Παπαδόπουλο (Λευκωσία): Φίλε μου, έχεις σταθερή θέση στο "Let's Talk" κάθε μήνα. Πραγματικά με συγκινεί η συνεχής συμμετοχή σου κι ας είσαι τόσο μακριά μας. Τον Αϊδίνη τον υπέβαλα σε φρικτά βασανιστήρια γιατί 'βούτηξε' την κάρτα σου. Θα πρέπει να ξέρεις οτι όσοι εξακολουθούν να στέλνουν κάρτες μου είναι εξαιρετικά συμπαθείς. Ευχαριστώ θερμά για τις ευχές και ανταποδίδω!

Νατάσα Γκούμα (Θεσσαλονίκη): Οταν πήρα το γράμμα σου και είδα τη σφραγίδα του ταχυδρομείου, τρελάθηκα! Ταχυδρομημένο στις 7 Οκτωβρίου 1992, έφτασε στα γραφεία του περιοδικού μας στις 6 Ιανουαρίου 1993!! Με τα πόδια αν το είχες φέρει, θα έφτανε σίγουρα πιο νωρίς!! Αυτό δείχνει και τα χάλια των ΕΛΤΑ και ταυτόχρονα αποτελεί καταγγελία (αλλά στου κουφού την πόρτα...). Τέλος πάντων, αν είσαι τόσο φανατική της στήλης όπως λές, περιμένω κι άλλα γράμματά σου σύντομα!

Το τρίγωνο των ...σχολίων!

Εγώ το ξεκίνησα από το προηγούμενο τεύχος σαν μια δευτερεύουσα κίνηση ανανέωσης κι αυτό το τριγωνάκι κοντεύει να κλέψει την παράσταση από την κυρίως στήλη! Θύελλα από ενθαρρυντικά σχόλια και παροτρύνσεις για τη συνέχιση και βελτίωσή του και άφθονες ιδέες για θέματα που θα θέλατε να σχολιάσω από τη γωνιά αυτή. Δεν μπορώ λοιπόν παρά να απευθύνω ένα ακόμη ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ σε σας, που στηρίξατε με τις γνώμες σας και αυτή την πρωτοβουλία του τριανταδυάμπιτου φίλου σας. Το θέμα του Φεβρουαρίου λοιπόν είναι τα ναρκωτικά. Θα παρατηρήσατε ασφαλώς οτι στα τελευταία τεύχη του περιοδικού υπάρχει κάποια σελίδα με μηνύματα κατά της χρήσης ναρκωτικών ουσιών. Πρόκειται για μια ελάχιστη συμβολή του USER στην προσπάθεια καταπολέμησης αυτού του τεράστιου προβλήματος που μας αφορά όλους. Εμείς, θα εξετάσουμε τί δυνατότητες αντίδρασης υπάρχουν από την κοινωνία. Κατ'αρχήν πρέπει να συνειδητοποιήσουμε ότι δεν είναι στο χέρι μας να χτυπήσουμε το πρόβλημα στη ρίζα του, δηλαδή στην παραγωγή. Τα περίφημα 'καρτέλ' της Κολομβίας και οι φυτείες στο 'Χρυσό Τρίγωνο' της νοτιοανατολικής Ασίας με τους ιδιωτικούς στρατούς και την τεράστια οικονομική δύναμη δεν εξαρθρώνονται εύκολα. Επομένως η ροή ναρκωτικών προς τη χώρα μας είναι αναπόφευκτη. Απομένει πλέον στις Ελληνικές αρχές να κάνουν τον καλύτερο δυνατό έλεγχο για να περιορίσουν το φαινόμενο. Δεν αρκεί όμως αυτό. Χρειάζεται και η κατάλληλη νομοθεσία. Γιατί δεν είναι δυνατόν να ακούμε στα δελτία ειδήσεων οτι ο τάδε έμπορος ναρκωτικών καταδικάστηκε σε 7 μήνες φυλάκιση (όσο κι ένας μικροπωλητής που δεν έχει άδεια!) ή ότι άλλος αποφυλακίστηκε για λόγους υγείας ή λόγω έλλειψης στοιχείων κλπ. Αυτά μόνο αγανάκτηση προκαλούν στον απλό κόσμο και αποθρασύνουν τους ενόχους. Ισως η ποινή του θανάτου να είναι η τιμωρία που αρμόζει στους εμπόρους του θανάτου... Το άλλο μεγάλο μέρος της ευθύνης ανήκει στην οικογένεια, δηλαδή στους γονείς. Το 99% των χρηστών άρχισαν να δοκιμάζουν πρίν από τα 18 τους χρόνια, δηλαδή στην πιο ευαίσθητη και ευάλωτη ηλικία. Προσοχή λοιπόν στις παρέες και στις ύποπτες συναναστροφές. Και θυμηθείτε ότι υπάρχουν ένα σωρό ωραία πράγματα να δοκιμάσετε. Κι αν κάποτε θέλετε να κάνετε τρέλλες (γιατί χρειάζονται κι αυτές) διαλέξτε εκείνες που σας επιτρέπουν να διορθώσετε τα λάθη σας! Γιατί από τα ναρκωτικά δεν υπάρχει επιστροφή: είναι μονόδρομος προς τον θάνατο...

ΕΠΙ ΤΟΥ ΠΙΕΣΤΗΡΙΟΥ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ
(εν αγνοία του τριανταδυάμπιτου)
Γυρίστε στο Χορεύοντας με τα bytes για να μάθετε το όνομα του τριανταδυάμπιτου...
Γρήγορα...



Χορεύοντας με τα BYTES

Εχω χάσει τόσες πολλές φορές στο παρελθόν, και τώρα πια δεν φοβάμαι να κερδίσω... ΓΑ '93
Να κερδίσω τις εντυπώσεις, στο σκάκι, στο lotto (στο οποίο για πέντε νούμερα έχασα το εξάρι) και γενικώς να κερδίσω εκεί που πραγματικά είμαι καλός. **ΣΕ ΟΛΑ !!!**

Για τους αμφιβάλλοντες **TRY ME...**

Τώρα κατ'αποκλειστικότητα το χορεύοντας έχει να σας ανακοινώσει πρώτο τα must για το 1993 (αν και αρχές ακόμα) γι'αυτό διαβάστε προσεκτικά.

Στα πολύ IN



φωτό 1: Η ομορφιά, η μαγεία, η φαντασία και η πραγματικότητα

Τα τηγανητά (εδώ ζηλεύουν όσοι έχουν χοληστερίνη)

Τα όμορφα κορίτσια (εδώ ζηλεύουν όλοι)

Οι εκθέσεις (εδω δεν ζηλεύει κανένας)

Τα όμορφα και απλά πράγματα, **τα κλασσικά** αν προτιμάτε -για περισσότερες λεπτομέριες στη **φωτό 1.**

Οι ανακαλύψεις, όπως το όνομα του 32bitou -κοιτάξτε την **φωτογραφία 2,** προσθέστε δέρμα, μαλλιά, πολύ μα πολύ μυαλό, λίγο λεμόνι, άσχετο αλλά δίνει γεύση και τον βρήκατε.

Στα πολύ **IN** ακόμα είναι τα καινούρια μηχανήματα που έρχονται ασταμάτητα, Η/Υ, ρολόγια, σετ νυχιών, καθαριστικά, μανταλάκια, χαρτοπετσέτες, αυτοκόλλητα, κεραίες και... (φτάνει).

ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΖΕΙ Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

Στα μέτρια IN

Το γέμισμα 132 σελίδων με γνώση & ποιότητα

Οι μικρές κόκκινες ρίγες στο λευκό, γρήγορα πάλι μια ματιά στην **φωτό 1.**

Οι σωστά τραβηγμένες φωτογραφίες, ξέρετε μια ματιά στην **φωτό 2** και το "χορεύοντας" το οποίο είναι αντιστρόφως ανάλογο με το "χορεύοντας με τα bytes".



φωτό 2: Τα latin χαρακτηριστικά σε όλο τους το μεγαλείο

Τώρα αν περιμένετε να σας πω τα **OUT** του 1993 δεν βρίσκω κάτι, ίσως γιατί το 1992 ήταν όλο **OUT**. Καλά, καλά ξαναπροσπαθώ α!!!! βρήκα, μάλλον σταματάει το "χορεύοντας" εκτός αν με τα άπειρα γράμματά σας που είμαι σίγουρος ότι θα στείλετε (γιατί αν τολμάτε κάντε κι'αλλιώς) στη γνωστή διεύθυνση για την στήλη "χορεύοντας με τα bytes" απαιτήσετε το αντίθετο.

Μέχρι να γίνουν όλα αυτά κάντε αυτό που τόσο καιρό σας έμαθα: **"κάντε εντύπωση".** Ισως τα ξαναπούμε. Ως τότε... να διαλέγετε πάντα **Continue & ποτέ μα ποτέ Game Over.**

ΥΓ. Τελικά σε μια έκρηξη καλοσύνης και ευγένειας δεν αποκάλυψα ότι είσαι ο 32μπιτος, Κουσέρα!!!

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40 - ΜΠΟΤΣΑΡΗ

ΤΗΛ. 837-063

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Η/Υ PC PLUS ΜΕ 2 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

PC - PLUS

PC-PLUS 286 / 20MHZ	129000
PC-PLUS 386SX / 16MHZ	135000
PC-PLUS 386SX / 25MHZ	141000
PC-PLUS 386SX / 33MHZ	148000
PC-PLUS 386SX / 33 / 16K CACHE	153000

PC-PLUS

ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΕΧΟΥΝ RAM 1MB SVGA MONO 1024X768 DRIVE 1,2 H 1,44 2 SERIAL 1 PARALEL 1 GAMEPORT ΚΑΙ MOUSE DOS 5.00 ΚΑΙ WINDOWS 3.1

PC - PLUS

PC-PLUS 386SX / 40 / 16K CACHE	160000
PC-PLUS 386 / 40 / 128K CACHE	185000
PC PLUS 486SX / 25 MHZ /64K CACHE	218000
PC-PLUS 486 / 33 MHZ / 128 K CACHE	315000
PC-PLUS 486 / 50 MHZ / 128K CACHE	382000

JOYSTICK

AMIGA-ATARI-AMSTRAD

ML -124 ATARI		1000
D.COM 400		1200
BIT STAR		1300
TS - 100		2000
ALFA RAY LG727		3000
EXECUTIVE		3000
QUICK GUN		3300
COMPETITION PRO 5000		3400
MANTA RAY LG203		3400
DJOY 11		3500
ELITE		4500
ULTIMATE		4900
ELITE ΜΕ ΔΥΟ ΘΗΡΕΣ		5000
ASC		4900
MULTI - JOY		5000
GAMMA RAY LG747		5600
TOMAHAWK (PACMAN)		5600
ΚΟΝΣΟΛΑ JOY BOARD		7400
MEGA - FORCE		7400
RYTHON 1	QS130F	2700
FIGHTGRIP 1	QS129F	2700
MAVERICK 1	QS128	5400
AVIATOR 1	QS155	9500
CONTROLLER	QS127	10300
QJ II	SV122	2000
JUNIORSTICK	SV120	2300
QJ TURBO	SV124	2600
JETFIGHTER	SV126	4000
FOOTPEDAL	SV129	5600
SUPERBOARD	SV125	5900
MEGABOARD	SV128	6400
TOPSTAR	SV127	6500
MEGASTAR	SV133	6500
JOYSTICK+8 GAME AMSTRAD		7000
JOYSTICK+4 GAME AMIGA		7000

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ PC

ΟΘΟΝΗ RHILIPS HERCOULES 12"	19000
ΟΘΟΝΗ EMC MONO SVGA 14"	33000
ΟΘΟΝΗ EMC COLOR SVGA 14"	75000
ΟΘΟΝΗ ADDONICS COLOR SVGA	94000
ΟΘΟΝΗ TVM COLOR SVGA LR	100000
ΟΘΟΝΗ CTX COLOR SVGA LR	100000
ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 20MB XT/AT	35000
ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 40MB XT/AT	50000
ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 52MB AT	65000
ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 85MB AT	70000
ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 120MB AT	109000
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ MITSUMI	9000
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ CLICK TYPE	11000
ΚΑΡΤΑ ΟΘΟΝΗΣ VGA 800X600	12000
ΚΑΡΤΑ ΟΘΟΝΗΣ VGA 1024X768	20000
ΚΑΡΤΑ ΟΘΟΝΗΣ VGA 16 ΕΚ. ΧΡΩΜ.	64000
ΚΑΡΤΑ ΟΘΟΝΗΣ GENOA VGA 7800	44000
ΚΑΡΤΑ GENOA VGA 2TV M 2200	190000

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ

50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25	1400
100 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25	1600
200 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25	7700
40 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5	1000
80 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5	2200

JOYSTICK ΓΙΑ PC

QUICK STICK	950
DCOM	3200
WARRIOR 5 QS123	3200
ACE FASHION	3300
SJ - 32 ΑΥΤΟΡΥΘΜ.	3900
SPEEDKING	4300
SIGMA RAY LG740	4600
JETFIGHTER M5	5000
ASC	5300
ELITE	5400
MULTI - JOY	5400
WICO MERLIN (USA)	5900
TOP STAR SV227	6600
INTRUDER QD 14C	7200
AVALOG (USA)	7900

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

ADMATE DP - 130	45000
ADMATE DP - 150	50000
ADMATE DP - 480	72000
TRICOM LQ - 2410	78000
SHEIKOSHA SP - 2400	56000
SHEIKOSHA SP - 2415	88000
SHEIKOSHA SL - 92	87000
STAR LC - 20	61000
STAR LC - 100	67000
STAR LC - 200	84000
STAR LC - 2420	96000
STAR LC - 24100	90000
EPSON LX-100	70000
EPSON LX-850	85000
EPSON EPL- 40000	270000

ΕΛΑΤΕ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ MULTI MEDIA

SOUND BLASTER 2.0	36000
S. BLASTER PRO 2 BASIC	51000
S. BLASTER PRO 2 + MIDI	61000
VIDEO BLASTER	110000
ADLIB MUSIC CARD	23000
CD-ROM+S. BLASTER+1CD	135000
ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ ΓΙΑ S. BLASTER	3000
ΜΕΓΑΦΩΝΑ ΓΙΑ S. BLASTER	5000
CDROM ΤΙΤΛΟΙ ΑΠΟ	10000

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25 (3.5")

10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25 (360 K)	
NO NAME	900
NO NAME COLOR	1000
MAX	1100
SEG	1450
BONUS	1500
DENON	1700
TDK	1700
VERBATIM PLUS	1800
3M (11)	1800
10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5 (720 K)	
NO NAME	1500
SEG	1900
VERBATIM	2700
VERBATIM PLUS	2800
FUJI	2800
TDK	2900
C.ITOH (JAPAN)	3000
10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25 (1.2 MB)	
NO NAME	1600
MAX	2200
VERBATIM	2700
VERBATIM PLUS	2800
3M	2900
10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5 (1.44 MB)	
SEG	3200
VERBATIM	4500
TDK	4600
3M	5000

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ.........................ΟΝΟΜΑ...
ΟΔΟΣ...ΑΡΙΘΜΟΣ.......................
Τ.Κ.......................................ΠΟΛΗ..
Ο ΗΛ. ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΠΟΥ ΕΧΩ ΕΙΝΑΙ

IBM-PC ☐ AMIGA ☐ AMSTRAD CPC464 ☐ CPC6128 ☐

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΤΗΝ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS - ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40 54643 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ

Η ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ ΣΤΟ (031) 837-063
ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΑΛΕΙ ΕΝΤΕΛΩΣ ΔΩΡΕΑΝ ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ
ΟΛΩΝ ΤΩΝ GAMES ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ

Εκφωνεί ο Παύλος Σκουδρέας

AUDIO IN

Φίλοι και φίλες της μουσικής γειά σας! Χρόνια καλά!- και όχι πολλά(;) και μην ορκίζεστε ότι το 1993 δεν θα είναι δίσεκτο... Πλημμυρισμένη από δίσκους η νέα χρονιά μας δίνει την ευκαιρία να σας παρουσιάσουμε πολλά και διάφορα από την μουσική βιομηχανία. Σ'αυτό το τεύχος όμως έχουμε για σας τα 10 must για το '93. Εχουμε και λέμε λοιπόν:

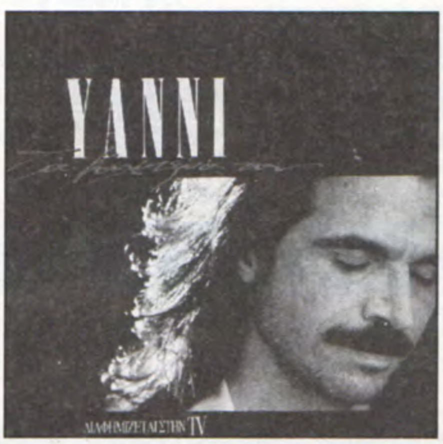
τα 10 must για το '93

1 USER
2 MTV
3 ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ
4 Η ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ ΕΙΝΑΙ ΕΛΛΑΔΑ
5 ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES (Χε, Χε) (θα μετανοιώσεις ΧΕ! ΧΕ! Γ.Α.)
6 ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΔΟΥΛΕΙΑ
7 ΤΑΚΗΣ ΖΑΧΑΡΑΤΟΣ;
8 MUSIC DESIGHN (μπορεί)
9 DEPECHE MODE (πάντα)
10 ΕΡΩΤΑΣ (ίσως)

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ



Αν θέλετε την γνώμη της στήλης ο καλύτερος -ελληνικός- δίσκος για το 1992 ήταν αυτός του Στέφανου Κορκολή με τίτλο **"ΜΕ ΤΗΝ ΦΩΝΗ ΤΟΥ ΦΕΓΓΑΡΙΟΥ".** Τραγούδια όπως "Η Λατέρνα", "Αγάπη Παράξενη" ξεχώρησαν και ενθουσίασαν. Αποκτήστε τον !!



YANNI/ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΤΟΥ
Μια διπλή ηχοκυκλοφορία από τον διάσημο σ'όλο τον κόσμο ελληνα -new age- συνθέτη Γιάννη Χρυσομάλη. Αν σας αρέσει η ορχηστρική μουσική δεν θα απογοητευθείτε!

TOP TEN

1. **I will always love you - Whitney Houston**
2. **End of the road - Boys II Men**
3. **Even better than the real thing - U2**
4. **Don't you worry about a thing - incognito**
5. **Too Funky - George Mickael**
6. **Who needs love like that Erasure**
7. **Because the night - Go, Go FT Taleesa**
8. **The May-day anthem - Westbam**
9. **It will make me crazy - Felix**
10. **Rhythm is a dancer - SNAP**

ΝΕΑ (γενικώς)

Την Tina Turner θα δούμε και πάλι σε ταινία που θα πρωταγωνιστεί ο Αρνολντ Σβαρτζενέγκερ. Περισσότερες λεπτομέριες στο επόμενο τεύχος.

Το video των O.P.A. (Opressive People Attack) προβλήθηκε από το MTV και μπορούμε να πούμε ότι εντυπωσίασε.

Είναι από την Γαλλία, τον λένε Sordy και είναι 4 χρονών και κυκλοφόρησε τον πρώτο του δίσκο που μόνο στην Γαλλία πούλησε 600.000 αντίτυπα!!!

Μέχρι το επόμενο τεύχος ότι κάνετε καλά να το κάνετε δύο φορές και ότι δεν καταφέρνετε τρεις για να το μάθετε !!!!

TOP TEN

AMIGA

1 INDIANA JONES 4
2 PINBALL DREAMS
3 STREET FIGHTER 2
4 LOTUS ESPRIT 2
5 KICK OFF-FINAL WHISTLE
6 TV SPORTS BASKETBALL
7 GODS
8 RICK DANGEROUS 2
9 PANZA KICK BOXING
10 KICK OFF 2

ATARI ST

1 WWF WRESTLEMANIA
2 REALMS
3 TERMINATOR 2
4 MEGA lo MANIA
5 SILENT SERVICE 2
6 LOTUS CHALLENGE 2
7 PUSH OVER
8 DIE HARD
9 ORK
10 THE SIMPSONS

PC

1 INDIANA JONES 4
2 CIVILISATION
3 DARKSEED
4 MONKEY ISLAND 2
5 WILLY BEAMISH
6 GODS
7 FALCON 3.0
8 GOLDEN AXE
9 THE DAGGER OF AMON RA
10 ESPANA '92

SUPER NES

1 STREET FIGHTER 2
2 SUPER TENNIS
3 SUPER MARIO WORLD
4 SUPER SOCCER
5 SUPER R-TYPE
6 SUPER CASTLEVANIA
7 F-ZERO
8 SMASH TV
9 FINAL FIGHT
10 LEGEND OF ZELDA 3

MEGA DRIVE

1 SONIC 2
2 OLYMPIC GOLD
3 SHADOW DANCER
4 STREETS OF RAGE
5 ROBOCOD
6 PIT-FIGHTER
7 TAZMANIA
8 CASTLE OF ILLUSION
9 JORDAN VS BIRD
10 ROAD RASH

ΚΟΥΠΟΝΙ

ΟΝΟΜΑ...
ΕΠΙΘΕΤΟ..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..
ΤΗΛ ....ΗΛΙΚΙΑ ....
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ....
ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ:

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....

CINEMA

DARKMAN
ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΕΚΔΙΚΗΣΗ

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



Ξεκινάμε αυτό το μήνα μια νέα και φιλόδοξη στήλη με θέμα τον κινηματογράφο και τα μυστικά των αγαπημένων μας ταινιών. Θα αρχίσουμε βέβαια από έργα τα οποία έχουν γίνει παιχνίδια για υπολογιστές. Περιμένουμε πως και πώς τα γράμματά σας με τις κρίσεις σας και τις παρατηρήσεις σας για την στήλη.

Το DARKMAN όπως θα'πρεπε να ξέρετε και από το παιχνίδι, θα μπορούσε να χαρακτηριστεί εντελώς συμβατικά σαν "περιπέτεια τρόμου" με πολύ γρήγορους ρυθμούς. Ισως ακόμα, πολλοί από εσάς να πήγαν ανυποψίαστοι να δουν το έργο και έπεσαν πάνω σε μερικές σκηνές εντυπωσιακής φρίκης που έμοιαζαν να μην δένουν με την υπόθεση, σα να έβγαιναν μάλλον από κάποιο άλλο έργο. Και στην πράξη έτσι είναι, γιατί ο σκηνοθέτης του έργου είναι ο "πολύς", αν και νεότατος, μάστορας του cult τρόμου Sam Raimi που είχε συγκλονίσει τον κόσμο των Horror movies το 1983 με το αριστουργηματικό (από άποψη σκηνοθεσίας και σεναρίου) "The Evil Dead". Ο θρίαμβος του "Evil Dead" έγινε την ίδια χρονιά δεκτός με ενθουσιασμό από τους κριτικούς στις Κάννες και η επιτυχία του επαναλήφθηκε το 1987 με το "Evil Dead II". Οποιοι έχουν δει αυτά τα δύο έργα θα αναγνωρίσουν τις ιδιόμορφες ή μάλλον ιδιωματικές σκηνές του σκηνοθέτη και στο Darkman. Ομως αντίθετα με τα δύο του πρώτα έργα, το Darkman είναι mainstream ταινία, δεν κινήθηκε δηλαδή μέσω κάποιας ανεξάρτητης εταιρίας αλλά είχε πίσω της την Αμερικάνικη κινηματογραφία. Ετσι θα τολμούσα να πω ότι σαν προσπάθεια συνδιασμού κοινής-τυποποιημένης περιπέτειας με ιδιοφυή σεναριακά και σκηνοθετικά στοιχεία αποτυγχάνει! Για πρώτη φορά είδα τον Raimi στριμωγμένο τόσο από την υποχρέωση που του επέβαλε η εταιρία να φτιάξει μια καλή ταινία που όμως να έχει σαν πρώτο στόχο να βγάλει λεφτά! Πάρτε τον τίτλο για παράδειγμα: DARKMAN, ένα όνομα ίσως επιρρεασμένο από την επιτυχία του BATMAN, σε άμεση αναφορά με το σκοτεινό σενάριο, τον οποίο όμως ο Raimi δεν κατορθώνει να εκμεταλλευτεί πλήρως. Εξαιτίας της διάρκειας της ταινίας και κυρίως των χρόνων στους οποίους κινείται, ο ήρωας δεν σκιαγραφείται αρκετά (πώς θα ήταν δυνατόν όμως να γίνει κάτι τέτοιο σε έναν αντιήρωα τόσο αντικοινωνικό και βγαλμένο από B-comics της δεκαετίας του '30) όπως και οι "κακοί" αντίπαλοί του,ενώ γενικά όλοι οι χαρακτήρες στην οθόνη έχουν "παραφουσκωμένα" χαρακτηριστικά. Από την εισαγωγή του έργου μέχρι το τέλος θα χαρείτε πολλά σκηνοθετικά και σεναριακά ευρήματα και μια σπάνια πρωτοτυπία για ένα ειδος ταινιών -περιπέτειες- όπου θα μπορούσαμε να πούμε ότι τα έχουμε δει και τα έχουν κάνει όλα. Για όσους αναζητούν κάτι περισσότερο, το έργο δεν θα τους απογοητεύσει. Σε ολόκληρη την ιστορία του κινηματογράφου, σπάνια θα βρει κανείς χαρακτήρα τόσο αμετανόητα κατεστραμένο, ώστε ακόμα και στις στιγμές που ελέγχει τον εαυτό του να μην μπορεί παρά να κυριαρχείται από μία μόνο σκέψη, μία μόνο επιθυμία... την εκδίκηση. Στην καθαρά τεχνική άποψη θα θέλαμε καλύτερη μουσική από τον Danny Elfman (ο οποίος είχε δουλέψει και τον ήχο του BATMAN) ώστε να υπερτονίζονται οι δραματικές στιγμές του έργου.

SAM RAIMI, Ο ΣΚΗΝΟΘΕΤΗΣ ΤΟΥ DARKMAN

Γεννήθηκε το 1959 στις ΗΠΑ και σπούδασε στο Πανεπιστήμιο του Michigan. Κύρια απασχόλησή του είναι η σκηνοθεσία αλλά και η συγγραφή σεναρίων. Εχει δουλέψει σε έργα επιλογής του και σαν ηθοποιός, ενώ από μικρός είχε δείξει την κλίση του (ή μάλλον το ψώνιο του!) στον κινηματογράφο γυρίζοντας τα αγαπημένα του κόμικ σε ταινιούλες των 8mm! Στο πανεπιστήμιο του Michigan γνώρισε τον Robert Tapert που έκανε την παραγωγή όλων των ταινιών του. Την ίδια εποχή γνωρίζει τον Bruce Campbell, τον αγαπημένο του ηθοποιό που παίζει σε όλα του τα έργα και μάλιστα είναι το τελευταίο πρόσωπο του Darkman στην ταινία (εκεί που οι cult οπαδοί σφυρίζουν και φωνάζουν από κρυφό ενθουσιασμό).

SAM RAIMI, ΦΙΛΜΟΓΡΑΦΙΑ

ΕΤΟΣ	ΤΑΙΝΙΑ
1983	THE EVIL DEAD (σκηνοθέτης, σεναριογράφος)
1985	SPIKES LIKE US (ηθοποιός)
1985	CRIMEWAVE (σκηνοθέτης, ηθοποιός)
1987	EVIL DEAD II (σκηνοθέτης, σεναριογράφος)
1987	THOU SHALL NOT KILL... EXCEPT (ηθοποιός)
1988	MANIAC COP (ηθοποιός)
1989	INTRUDER (ηθοποιός)
1989	EASY WHEELS (παραγωγός)
1990	DARKMAN (σκηνοθέτης, σεναριογράφος)





Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΩΝ

ΜΕΡΟΣ Β'

ΤΟΥ **Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ**

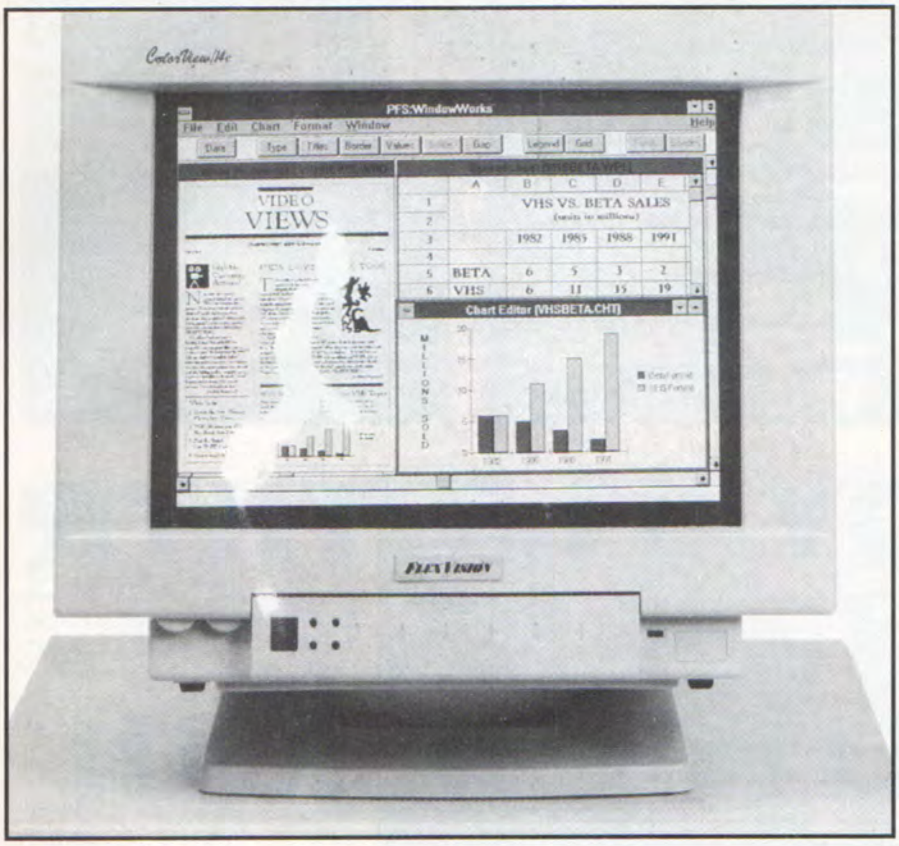
Επανερχόμαστε αυτό το μήνα για να ρίξουμε μια ματιά σε ένα από τα πιο σημαντικά λειτουργικά που δημιουργήθηκαν ποτέ και σε ένα πιο ταπεινό και μικρό απόγονό του. Μιλάμε για το GEM, και το MS DOS.

GEM

Το GEM είναι περισσότερο ένα περιβάλλον εργασίας παρά ένα λειτουργικό σύστημα και αυτό είναι φανερό, αφού τρέχει μέσα από το DOS. Το GEM, δεν είναι ικανό να τρέξει προγράμματα του DOS, αλλά μόνο προγράμματα που φτιάχτηκαν ειδικά για να τρέχουν κάτω από το περιβάλλον του. Πολλοί από εσάς ίσως έχουν δει το GEM σε λειτουργία. Οπως έχουν πει αρκετοί, είναι ο προκάτοχος των Windows. Προσφέρει και αυτό παράθυρα, menu και ποντίκι - όπως ακριβώς και τα "παντοδύναμα" Windows. Ομως, δεν φτάνει τις δυνατότητες των Windows σε θέματα όπως multi-tasking (πολυεπεξεργασία) για παράδειγμα, και έτσι με την εμφάνισή τους βρέθηκε σε μια μειονεκτική θέση από την οποία δεν ξέφυγε ποτέ. Πάντως το GEM έχει να προσφέρει μια πολλή μεγάλη γκάμα προγραμμάτων που λειτουργούν κάτω από το περιβάλλον του, η οποία αυξάνεται ακόμα και σήμερα σε μια αγορά όπου τα Windows κυριαρχούν. Είναι όμως γεγονός ότι το GEM είναι ένα πολύ καλό λειτουργικό, που προσφέρει έναν πολύ ευκολότερο τρόπο πρόσβασης στον υπολογιστή από αυτόν του "άχαρου" DOS. Μέσα του θα βρείτε ένα πλήρως γραφικό περιβάλλον με πολλαπλά παράθυρα τα οποία συμβιώνουν χαρούμενα μεταξύ τους (χωρίς προβλήματα δηλαδή), πλήρη έλεγχο των πάντων με το mouse (και αν δεν έχετε το interface του GEM είναι πολύ απλό και τα πλήκτρα δεν θα σας δυσκολέψουν καθόλου), όπως επίσης και ό,τι άλλο θέλετε από ένα απλό γραφικό περιβάλλον. Λέγοντας απλό δεν εννοώ κάτι ασήμαντο (γιατί στο κάτω κάτω το TOS του Atari είναι στηριγμένο πάνω στο GEM), αλλά κάτι το εύχρηστο. Απλά το GEM δεν προσέφερε ποτέ του αυτά που παρείχε ο "δήμιος" του - τα Windows. Ετσι, το όμορφο και εύχρηστο περιβάλλον του (αξίζει να σημειωθεί ότι αυτό το κείμενο γράφεται σε επεξεργαστή που τρέχει κάτω από GEM), επισκιάστηκε και δυστυχώς παρουσιάζεται αραιά και που, μόνο και μόνο επειδή κάποιος κατασκευαστής δίνει το πρόγραμμα μαζί με τους υπολογιστή που παράγει. Αξίζει πάντως να ψάξετε να το βρείτε και να του ρίξετε μια ματιά για να ανακαλύψετε τις πραγματικές του δυνατότητες.

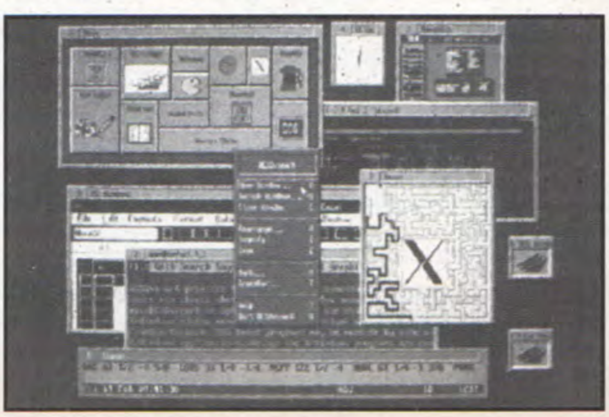
MS-DOS (PC-DOS / DR-DOS)

MS DOS λοιπόν ή αλλιώς Microsoft Disk Operating System ή αλλιώς το λειτουργικό που βρίσκεται εγκατεστημένο στο 80% των υπολογιστών που λειτουργούν αυτή τη στιγμή πάνω στη γη. Η Microsoft, η οποία είναι ένα από τα πρώτα software houses που δημιουργήθηκαν και που έγινε γνωστή όχι από το DOS (όπως νομίζουν πολλοί) αλλά από την BASIC που κατασκεύασε, μας έφερε αυτό το λειτουργικό σαν μια εναλλακτική λύση για το CP/M (το θυμάστε από τον προηγούμενο μήνα;), το οποίο τότε, τα χρόνια τα παλιά μεσουρανούσε. Δεν νομίζω ότι φανταζόταν ποτέ ότι αυτό το απλό λειτουργικό σύστημα, το οποίο το μόνο που έκανε ήταν να καταλαβαίνει και να διαβάζει μια δισκέτα (και να εκτελεί τα προγράμματα που έβρισκε φυσικά) θα έφτανε τόσο ψηλά. Και όταν λέμε ψηλά εννοούμε ότι θα κυριαρχούσε στην παγκόσμια αγορά, γιατί δεν πιστεύω

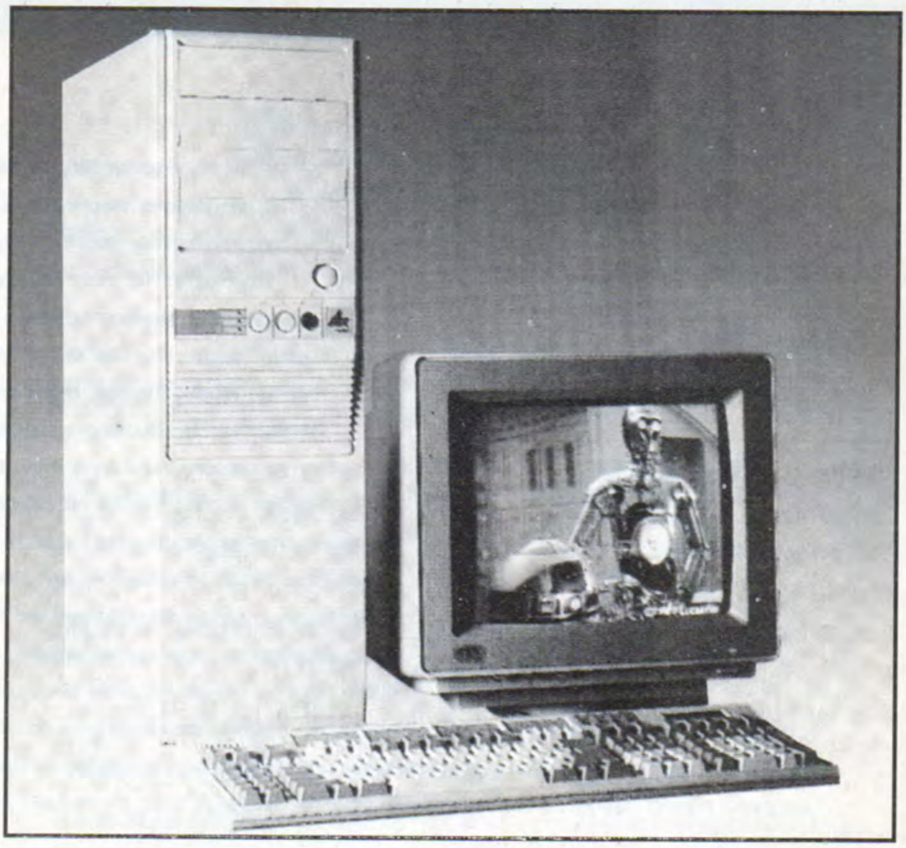


ότι υπάρχει αντίθετη άποψη για τη δύναμη του DOS. Τα κύρια χαρακτηριστικά του DOS αναλύονται στις επόμενες παραγράφους, στις οποίες φαίνεται και η πορεία του μέσα στους αιώνες(???). Οι εκδόσεις του DOS που δεν έχουν παραχθεί από τη Microsoft, είναι δύο, το PC-DOS και το DR-DOS, φτιαγμένα από την IBM και την Digital Research αντίστοιχα. Το PC-DOS (Personal Computer Disk Operating System), είναι η πρώτη έκδοση του DOS που κυκκλοφόρησε, αφού είναι η έκδοση που έδινε η IBM με τους υπολογιστές της. Πάντως, το PC-DOS και το MS-DOS, προέρχονται από τον ίδιο κώδικα και συνεπώς δεν έχουν και σημαντικές διαφορές, αν εξαιρέσουμε κάποια προγράμματα που είχε συμπεριλάβει η IBM, τα οποία εμφανίστηκαν στις εκδόσεις του MS DOS πάνω από την 3.2. Παρόλο όμως που δεν είχαν σημαντικές διαφορές, συχνά παρουσιάζονταν διάφορα προβλήματα ασυμβατότητας μεταξύ των πρώτων εκδόσεων των δύο λειτουργικών, λόγω κάποιων εσωτερικών διαφορών. Η IBM έβαλε το χεράκι της στην ανάπτυξη του DOS 4, αλλά και αυτό δεν είχε ιδιαίτερες διαφορές με την τελική έκδοση της Microsoft. Η άλλη έκδοση, το DR-DOS, προϊόν όπως είπαμε της Digital Research, είναι συμβατό με το κανονικό DOS, και δεν έχει παρουσιάσει σοβαρά προβλήματα μέχρι στιγμής. Είναι όμως γεγονός ότι πολλά προγράμματα δεν τρέχουν στην έκδοση αυτή, παρόλα αυτά όμως, το DR-DOS αποτελεί μια καλή και ενδιαφέρουσα αλλαγή, που προσφέρει - ιδίως στην έκδοση 6 που βρίσκεται τώρα - καλύτερη διαχείρηση μνήμης, δίσκου, και άλλων από το DOS. Πολλές εταιρείες πάντως το προσφέρουν σαν μέρος των πακέτων υπολογιστών που δίνουν στην αγορά αντί για το DOS της Microsoft. Το DOS, σαν λειτουργικό, είναι γεγονός ότι έχει μία κάπως "άχαρη" διασύνδεση με το χρήστη, αφού το μόνο που προσφέρει είναι το prompt, το οποίο είναι άκρως αντιπαθητικό και καθόλου προσκλητικό, αφού σαν καινούργιος χρήστης πρέπει να κάτσετε να διαβάσετε, ή να ασχοληθείτε πολλές ώρες μαζί του για να πείτε ότι αρχίσατε να το μαθαίνετε. Και όλα αυτά γίνονται γιατί το DOS παρέχει απλά πρόσβαση στο μηχάνημα, και όχι κάποιο ενδιαφέρον περιβάλλον εργασίας - αν εξαιρέσουμε το καινούργιο DOSSHELL που και αυτό θέλει πολλή δουλειά ακόμα. Από την άλλη όμως, αυτό είναι ένα πρόβλημα που ξεπερνιέται σχετικά εύκολα αν έχετε διάθεση όπως είπαμε να το ψάξετε, αφού δεν είναι τόσο σημαντικό. Οι πραγματικές αδυναμίες του DOS, κρύβονται σε πιο βαθειά θέματα. Δηλαδή, μπορεί το DOS να είναι ένα καλό λειτουργικό, μπλα μπλα μπλα, ΑΛΛΑ έχει κάποια πολύ σοβαρά μειονεκτήματα που ίσως ποτέ δεν θα συγκινήσουν εσάς, αλλά έχουν γίνει φανερά από τις πρώτες μέρες που φάνηκε στην αγορά. Για παράδειγμα το DOS δεν είναι κατάλληλο λειτουργικό για συστήματα multi-user (πολλών ταυτόχρονων χρηστών) ή multi-tasking (πολυεπεξεργασίας). Για την ακρίβεια δεν έχει καμία σχέση με αυτά τα συστήματα, για αυτό και υπάρχουν λειτουργικά σαν το UNIX.

Επίσης, η πραγματική δύναμη του DOS είναι πολύ καλά κρυμμένη. Οπως φαίνεται η Microsoft έβαλε τα δυνατά της για να κρατήσει κρυμμένη τη δύναμη του λειτουργικού της, σε όλες τις εκδόσεις του, και όλως παραδόξως την ακολούθησαν και η IBM και η Digital Research. Για παράδειγμα, πρόσφατα χρειάστηκε να πάρω τα ονόματα μόνο των directories (π.χ. ART <DIR> ....) που υπήρχαν μέσα σε ένα CD ROM και να τα βάλω σε ένα αρχείο. Ξέρετε την εντολή που χρειάστηκε να εισάγω (χρησιμοποιώντας DOS 5); Ιδού: DIR /S | FIND "<DIR>" > DIRS.TXT Από αυτό νομίζω ότι μπορείτε να καταλάβετε ότι κάτι λίγο πιο περίπλοκο από ένα απλό DIR ή DEL ή τα ανάλογα είναι ολόκληρη ιστορία, αφού όπως βλέπετε παραπάνω χρησιμοποίησα παραμέτρους, piping (διοχέτευση) και ανακατεύθυνση για μια (φαινομενικά) απλή δουλειά. Και ας μην μιλήσουμε για batch αρχεία που αλλάζουν directory και στο τέλος τους ξαναγυρνάνε σε αυτό που ήταν ο χρη-



στης όταν κάλεσε το αρχείο, κάτι που πολλές φορές είναι όχι μόνο χρήσιμο, αλλά αναγκαίο. Τέλος πάντων, πιστεύω ότι καταλάβατε τι θέλω να πω. Το θέμα λοιπόν είναι ότι αν το ψάξετε θα το κατακτήσετε και θα ανακαλύψετε τη πραγματική του δύναμη. Το μόνο που χρειάζεται είναι θέληση (για να συνεχίζετε) και κέφι (για να μην σπάσετε τον υπολογιστή σας).



ΟΙ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΟΥ DOS ΣΧΟΛΙΑ

1.xx

Οποιος την έχει να μου την δώσει. Η πιο σπάνια έκδοση του DOS, έχει πλέον εξαφανιστεί και φοβάται να ξαναεμφανιστεί, αφού την έχουν επικηρύξει. Μουσιακή αξία βλέπετε. Αν σοβαρευτούμε όμως, μπορούμε να πούμε ότι το DOS 1, ήταν βασισμένο (για λόγους συμβατότητας πιο πολύ) στο CP/M και δούλευε μόνο σε συστήματα με δισκέτες. Ούτως ή άλλως τότε δεν υπήρχαν σκληροί δίσκοι.

2.xx

Η έκδοση του DOS που περιείχε τις μεγαλύτερες αλλαγές και καλυτερεύσεις από κάθε άλλη έκδοση του. Από την έκδοση 2 και μετά, προστέθηκε υποστήριξη σκληρών δίσκων και directories (μέχρι τότε τα είχαν όλα χύμα μέσα σε μια δισκέτα - αίσχος).

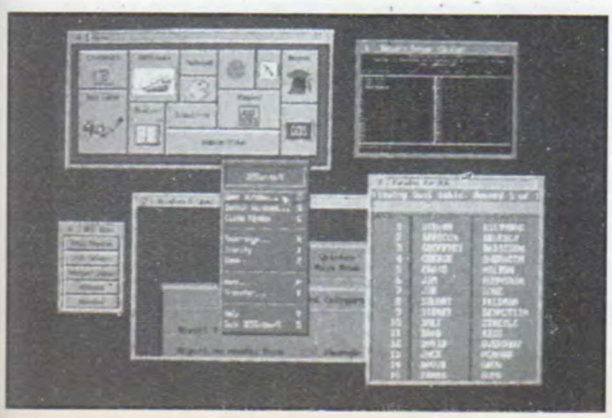
Πάντως το DOS 2 παραμένει η βάση του σημερινού DOS και μερικές φορές το συναντάμε σε μερικούς φορητούς υπολογιστές σε μορφή ROM chip σπάνια όμως

3.0

Αυτές οι εκδόσεις, προσέφεραν upgrades για να χρησιμοποιηθούν οι δυνατότητες των AT (286 και πάνω), που τότε άρχισαν να εμφανίζονται. Επίσης εμφανίστηκε για πρώτη φορά η υποστήριξη δικτύων. Ομως, οι εκδόσεις 3.0 και 3.1 έχουν ιδιαίτερα προβλήματα σε αντίθεση με την 3.2 η οποία είναι τελείως "καθαρή" και χρησιμοποιείται ακόμα σε πολλούς υπολογιστές.

3.3

Η πιο διάσημη ίσως έκδοση του DOS. Ακόμα σε ευρεία χρήση, η έκδοση αυτή εμφανίστηκε το 1987 και περιείχε δύο σημαντικές καινοτομίες. Πρώτον, περιείχε -για πρώτη φορά- υποστήριξη για drive 3.5 ιντσών και δεύτερον, επέτρεπε τη δημιουργία partitions στο σκληρό δίσκο, εξαλείφοντας έτσι το πρόβλημα της χωρητικότητας, το οποίο κρατούσε το μέγεθος ενός drive (είτε floppy, είτε σκληρού) σε ένα maximum των 32 Megabytes, αφού ένας μεγάλος σκληρός (για παράδειγμα 200 Mbytes) μπορεί να διαιρεθεί σε μικρότερα κομμάτια - ακόμα όμως μέχρι 32 Mbytes το καθένα.



4.xx

Ισως η χειρότερη έκδοση του DOS που εμφανίστηκε ποτέ. Αν και παρουσίασε αρκετές καινοτομίες και είχε και πολλά καινούργια στοιχεία, αυτή η έκδοση ήταν ιδιαιτέρως απαιτική με τη μνήμη, και υπέφερε στην κυριολεξία από σοβαρά και άσχημα προβλήματα και bugs. Σαν έκδοση, ήταν η πρώτη που εξαφάνισε τελείως το πρόβλημα του μεγέθους αφού τώρα πια δεν υπάρχει περιορισμός για το μέγεθος των drives και δεν χρειάζονται partitions όπως στην έκδοση 3.3. Αυτό όμως, ιδίως στις πρώτες εκδόσεις του 4.xx, δεν ήταν και πολύ αξιόπιστο. Οι μεταγενέστερες εκδόσεις πάντως, παρουσιάζονται ως καθαρές από bugs, και δίνονται ακόμα από τις εταιρίες μαζί με καινούργιους υπολογιστές.

5.0

Η τρέχουσα έκδοση του DOS, έγινε δεκτή με χαρά μόλις βγήκε, αφού ήταν πολύ ανώτερη από την έκδοση 4.xx και είχε απαλαγεί από όλα τα προβλήματα του προκατόχου του. Επίσης, για πρώτη φορά το DOS πωλείται στα μαγαζιά είτε σαν ολοκληρωμένο προϊόν, είτε σαν upgrade για τους παλιούς χρήστες, αντί να δίνεται μόνο από τους κατασκευαστές υπολογιστών. Το DOS 5 δεν χρειαζόταν τόσο πολλή μνήμη όσο η προηγούμενη έκδοση, και προσέφερε επίσης και καλύτερη διαχείρηση μνήμης για υπολογιστές 286,386,486. Επίσης, παρέχει καινούργιες παραμέτρους στις ήδη υπάρχουσες εντολές, όπως επίσης και πολλά κανούργια utilities συμπεριλαμβανομένου και του DOSSHEL, ένα file manager / shell / task - switching πρόγραμμα.

ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΕΝΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ



Στο δισέλιδο αυτό θα βρείτε μια σύντομη περιγραφή του περιεχομένου της δισκέτας, καθώς και οδηγίες για τον τρόπο ενεργοποίησης και λειτουργίας των προγραμμάτων. Ετσι, οι πιο αρχάριοι χρήστες που δεν γνωρίζουν ακόμα καλά τον χειρισμό του υπολογιστή τους, θα μπορέσουν να αξιοποιήσουν αμέσως την δισκέτα τους!

ΠΡΟΣΟΧΗ: Εκείνο που πρέπει να θυμάστε πάντα είναι οτι για κανένα λόγο δεν πρέπει να επιχειρήσετε να γράψετε στη δισκέτα αυτή, γιατί θα καταστραφούν όλα τα περιεχόμενά της! Αυτό οφείλεται σε τεχνικούς λόγους και σας συνιστούμε να κάνετε αμέσως ένα αντίγραφο της δισκέτας (σε άλλη δισκέτα ή σκληρό δίσκο) και να εργάζεστε με το αντίγραφο, κρατώντας την πρωτότυπη άθικτη και ασφαλή στο αρχείο σας. Επίσης, πρέπει πάντοτε να έχετε τη δισκέτα (και το αντίγραφο) προστατευμένα από εγγραφή (write protected). Ακόμη σας προειδοποιούμε να μήν επιχειρήσετε disk-to-disk copy, αλλά να αντιγράψετε αρχείο προς αρχείο με τη χρήση RAM disk (ή της εντολής xcopy στο PC).

ΤΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟ USER DISK 33

ΟΙ PC USERS

Επιμέλεια Μ. Νταμουλάκης

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΣΥΜΠΙΕΣΜΕΝΑ ΓΙΑ ΕΞΟΙΚΟΝΟΜΗΣΗ ΧΩΡΟΥ ΚΑΙ ΔΕΝ ΤΡΕΧΟΥΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΔΙΣΚΕΤΑ ΤΟΥ USER. ΓΙΑ ΝΑ ΜΠΟΡΕΣΕΤΕ ΝΑ ΤΑ ΤΡΕΞΕΤΕ ΣΩΣΤΑ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΑ ΚΑΝΕΤΕ COPY ΣΕ ΚΑΠΟΙΑ ΑΛΛΗ ΔΙΣΚΕΤΑ Η ΣΤΟΝ ΣΚΛΗΡΟ ΣΑΣ ΔΙΣΚΟ ΜΕ ΤΟΝ ΕΞΗΣ ΤΡΟΠΟ.

Μπείτε στον οδηγό δίσκου (drive) που βρίσκετε η δισκέτα του User, (το ποιό συνηθές είναι a: ή b:) και γράψτε...: COPY . C: (αν εχετε σκληρο δισκο) ή στο B: (αν έχετε δεύτερο drive), ή στο B: (αν έχετε μόνο ένα drive, στην περίπτωση αυτή ο υπολογιστής σας θα καταλάβει το A: Drive σαν B: και δεν θα έχετε κανέναν απολύτως πρόβλημα).

ΜΟΛΙΣ ΤΕΛΕΙΩΣΕΤΕ ΜΕ ΤΗΝ ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΑΡΧΕΙΩΝ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟΝ ΟΔΗΓΟ ΔΙΣΚΟΥ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΤΑ ΑΝΤΡΙΓΡΑΦΑ ΚΑΙ ΑΠΛΑ ΤΡΕΞΤΕ ΤΑ. ΘΑ ΡΩΤΗΘΕΙΤΕ ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΑΠΟΣΥΜΠΙΣΕΣΗ, ΔΩΣΤΕ "Y" ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΕΤΟΙΜΑ. ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΥΧΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΒΟΗΘΗΣΟΥΜΕ.

ARJ 2.30 - ARJ MENU

Ποιος χρήστης PC δεν ξέρει το ARJ; Πιστεύω σχεδόν κανείς, μιας και είναι από τα πιό διαδεδομένα και εγγυημένα συμπιεστικά που υπάρχουν στον χώρο των συμβατών. Ετσι λοιπόν όπως βλέπετε με το που κυκλοφόρησε η καινούργια version του προγράμματος η 2.30, βρίσκεται στα χέρια σας, για να μπορέσουμε για μια ακόμη φορά να κάνουμε την ζωή σας ευκολότερη. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να αποσυμπιέσετε το αρχείο ARJ230 και θα βρείτε μέσα όλα τα απαραίτητα αρχεία του προγράμματος, μαζί με το Arj menu, που δεν είναι τίποτα άλλο από ένα προγραμματάκι "τσόντα" που βοηθάει στην εύκολη χρήση του ARJ.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ;

1 **Βεβαιωθείτε οτι ακολουθήσατε βήμα προς βήμα τις οδηγίες.**

2 **Αν εξακολουθείτε να δυσκολεύεστε, τηλεφωνήστε στο περιοδικό (τηλ. 5820399, ώρες 10-2) για να σας βοηθήσουμε.**

ΔΙΣΚΕΤΑ 3.5" ΚΑΙ ΜΑΛΙΣΤΑ ΜΕ ΤΡΙΠΛΟ FORMAT: ST-AMIGA-PC!!

KING's QUEST 6 SAVES

Ναι είναι αλήθεια. Για πρώτη φορά ΠΑΓΚΟΣΜΙΩΣ δίνεται λύση παιχνιδιού όχι μόνο σαν κείμενο, αλλά μαζί με τα Saves, για να μην δημιουργηθεί ΚΑΝΕΝΑ απολύτως πρόβλημα στην ολοκλήρωση του παιχνίδιού. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να αποσυμπιέσετε το αρχείο, και να κάνετε copy τα αρχεία στο directory που έχετε το King Quest 6. Το μόνο πράγμα που θα πρέπει να προσέξετε είναι να μην μπερδέψετε τα αρχεία με τα δικά σας SAVE, και ειδικά προσέξτε μην σβήσετε το αρχείο kqsg.dir, που περιέχει το κατάλογο που χρειάζεται το πρόγραμμα για να αναγνωρίσει τα Save.

ΟΙ ST USERS
επιμέλεια Ν. Κροντηράς

Εσείς θα έχετε την ευκαιρία αυτό το μήνα να δοκιμάσετε τα Αγγλικά σας αλλά και να μάθετε την πολύκροτη και περιπετειώδη συνθήκη ένωσης της Ευρώπης. Maastricht λοιπόν ονομάζεται το προγραμματάκι που δίνουμε με την δισκέτα μας και για να το τρέξετε πρέπει να κάνετε τα εξής: αντιγράψτε το Maastricht.TOS σε μια φορμαρισμένη δισκέτα Atari και μετά τρέξτε το πρόγραμμα. Θα κάνει αυτόματη αποσυμπίεση και θα γεμίσει την δισκέτα σας με 500Κ περίπου κειμένου! Εχετε να διαβάζετε τώρα για ώρες τα διάφορα σημεία της συνθήκης.

ΟΙ AMIGA USERS
επιμέλεια Α.Κολιτσόπουλος

ΠΡΟΣΟΧΗ, ΟΙ ΚΑΤΟΧΟΙ AMIGA ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΟΥΝ ΤΟ CHAMALEON ΓΙΑ ΝΑ ΔΙΑΒΑΣΟΥΝ ΤΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΤΗΣ ΔΙΣΚΕΤΑΣ ΤΟΥ ST.

Αυτό το μήνα έχουμε για σας διάφορα χρήσιμα προγράμματα όπως και κάποια προγράμματα-φάρσες που είναι αρκετά διασκεδαστικά. Ολα φορτώνουν κανονικά απο το CLI και όχι απο WorkBench, γράφοντας απλώς το όνομα τους.Τα προγράμματα αυτά είναι:

IFF Converter: Ενας πολύ καλός graphic converter που σίγουρα θα βοηθήσει όσους ασχολούνται με φωτογραφίες σωσμένες σε Amiga Format. Περισότερες πληροφορίες για την χρήση του θα βρεθούν στο IFFConverter.DOC που υπάρχει επίσης μέσα στην δισκέτα. Τρέχει σαν converter.

P.O.Viruskiller V1.6: Ενα απο τα καλύτερα και πιο αξιόπιστα Viruskiller που υπάρχουν για την Amiga. Ενα απο τα μεγάλα πλεονεκτήματα του είναι οτι παραμένει resident στην μνήμη της Amiga και μετά το reset, τροποποιώντας και την γνωστή εικόνα της Rom με την δισκέτα του WB. Επίσης σας επιτρέπει να κάνετε κάποιες επιπλέον λειτουργίες όπως Format, DiskCopy κ.τ.λ.(Δεν λειτουργεί σε Kickstart 2.04. Τρέχει σαν POVK1.6). τρέχει με PoVK1.6.

SBWRipper: Ενας αρκετά καλός ripper για να σώσετε τα αγαπημένα σας κομματια απο Soundtracker (ακριβώς οτι κάνει το ActionReplay, αλλα σε software). Ακριβώς όπως και το POviruskiller το SBWripper μένει resident στην Amiga και το χειρίζεστε μετά το reset του υπολογιστή. Η λειτουργία του είναι πολύ απλή και δεν παρουσιάζει καμία δυσκολία. Τρέχει σαν FBWRipper.
ΠΡΟΣΟΧΗ: μην φορτώσετε αυτό το SBWRipper αν έχετε στην μνήμη το P.O.-viruskiller η κάποιο αλλο resident πρόγραμμα.

VIRUSHunter: Ενα απλό Viruskiller που τρέχει απο το DOS. Τρέχει σαν virus hunter

JoystickTester: Τεστάρει το Joystick σας για τυχόν χαλασμένα διακοπτάκια. Ενα πρόγραμμα που δεν πρέπει να λείπει πριν από κάθε αγώνα Kick Off. Τρέχει σαν joysticktester.

EatIt: Ενα μικρό πρόγραμμα-φάρσα αρκετά διασκεδαστικό. Οταν το φορτώσετε εμφανίζονται πολλά μικρα προσωπάκια που τρώνε τα πάντα στην οθόνη (Αναγκαστικό reset μετά.) Αν σας παρουσιαστεί κάποιο πρόβλημα με την χρήση των προγραμμάτων επικοινωνήστε με το περιοδικό θα χαρούμε να σας βοηθήσουμε. Τρέχει σαν EatIt.

3 Αν και πάλι έχετε πρόβλημα, δεν σας μένει παρά να στείλετε τη δισκέτα σας στο USER (Σπάρτης 75, 12461 ΧΑΙΔΑΡΙ, ΑΘΗΝΑ) για να σας στείλουμε μια σωστή ή (αν σας βολεύει) να περάσετε από τα γραφεία μας για άμεση αντικατάσταση.

Καταλαβαίνουμε οτι η διαδικασία αυτή είναι κουραστική, αλλά είναι αναπόφευκτη. Κάθε μήνα παράγουμε πολλές χιλιάδες δισκέτες και είναι σίγουρο οτι κάποιες απ'αυτές θα έχουν πρόβλημα. Εμείς από την πλευρά μας προσπαθούμε να περιορίσουμε στο ελάχιστο τις απώλειες!

αλληλογραφία

WITH A LITTLE HELP FROM MY FRIENDS

Αγαπητέ φίλε,
Είμαι αναγνώστης σου τους οχτώ τελευταίους μήνες και μάλιστα πολύ φανατικός. Δεν θα σου πλέξω εγκώμια, η πληρότητά σου είναι φανερή. Σαν ένας από τους χιλιάδες GAMERS είμαι και εγώ στις επάλξεις με τις απορίες, τις αγωνίες, τις φαντασίες και... τα μουδιάσματα στην καρέκλα μπροστά στο ΘΕΟ που λέγεται COMPUTER. Αυτό βέβαια το πλήρωσα με ένα πολύ ωραίο ζευγάρι γυαλιά. Δεν πειράζει όμως δεν έγινε τίποτα, συνεχίζω απτόητος. Τώρα θα μου πεις γιατί στα είπα όλα αυτά. Ε! κάπως έπρεπε να ξεκινήσω και εγώ, για να σου πω ότι έχω ορισμένα ερωτήματα, που πιστεύω ότι θα μου τα λύσεις εσύ.
Πριν αρχίσω τα ερωτήματα πρέπει να σου πω ότι είμαι κάτοχος ενός PC 386DX 40MHz, 4MB RAM, με κάρτα και οθόνη SUPER VGA υψηλής ανάλυσης 1024x768 έγχρωμη, 120 και πλέον παιχνιδιών, και με κάρτα μουσικής SOUNDBLASTER PRO.
Θέλω λοιπόν να μου απαντήσεις στα ακόλουθα ερωτήματα:
α) Θέλω να αγοράσω μια AMIGA. Θα κάνω καλά όταν έχω ένα μηχάνημα των δυνατοτήτων που ανέφερα;
β) Ποιό από τα δύο μηχανήματα είναι καλύτερο για να παίξει κανείς παιχνίδια;
γ) Έχω ακούσει ότι η AMIGA έχει καλύτερη κίνηση στα SPRITES και στα GRAPHICS από τον PC, είναι γεγονός;
δ) Υπάρχουν παιχνίδια που έχουν βγει και στα δύο format, θα ήθελες να μου πεις αν ορισμένα από αυτά είναι καλύτερα στην AMIGA ή στον PC και γιατί.
ε) Και ένα ερώτημα κάπως παράξενο. Σε ποιοτικό επίπεδο ποιός έχει τα καλύτερα παιχνίδια η AMIGA ή ο PC. Π.χ. το LEANDER και το TURRICAN II ή το MONKEY ISLAND II και το CONAN THE CIMMERIAN.
Εύχομαι να μην σε κούρασα και σε ευχαριστώ πολύ προκαταβολικά για τις απαντήσεις.

THE NEW USERBOYS
GEORGE + DENNIS

Λοιπόν φίλοι μας,
Σαν μέλη του club των απανταχού gamers, έχετε και εσείς πέσει στην ίδια παγίδα που δημιουργούν τα δύο μηχανήματα. Οι απορίες σας, είναι οι πιο γνωστές απορίες στο χώρο των παιχνιδιών (οι επόμενες αφορούν τη SEGA και τη SUPER NES), και ακούγονται (ή διαβάζονται) κάθε μέρα στους χώρους του περιοδικού. Οι απαντήσεις είναι γνωστές, και όλες λένε οτι ΔΕΝ είναι κανένα μηχάνημα καλύτερο απο το άλλο. Το καθένα έχει τα δικά του καλά χαρακτηριστικά και υπερτερεί σε συγκεκριμένα σημεία, αλλά ας δούμε από κοντά τις ερωτήσεις σας.
α) Και βέβαια θα κάνετε καλά να πάρετε AMIGA (κατά προτίμηση την 1200 τώρα πια), αρκεί να μην πουλήσετε το PC! Και αυτό γιατί το μηχάνημα που έχετε κρύβει μέσα του πολύ δύναμη, μπορεί να σας προσφέρει πολλά και δεν θα σας απογοητεύσει για τα επόμενα δύο χρόνια (ή έτσι τουλάχιστον αναμένεται για τον 386).
β) Ανάλογα με τα παιχνίδια. Οπως είπαμε προηγουμένως, κανένα μηχάνημα δεν είναι "εντέλως" καλύτερο από το άλλο, και έτσι άλλα παιχνίδια είναι καλύτερα στον PC και άλλα στην AMIGA. Για παράδειγμα τα adventures είναι πολύ καλύτερα στον PC, ενώ τα shoot 'em up είναι καλύτερα στην AMIGA.
γ) Αυτό είναι γεγονός, τουλάχιστον μέχρις ενός σημείου. Και αυτό γιατί η AMIGA έχει εξειδικευμένα chip μόνο για αυτόν το σκοπό. Ο PC βέβαια, τώρα πια έχει αρχίσει να κερδίζει έδαφος, ιδίως με τις VGA, και τους γρήγορους επεξεργαστές, αλλά έχει αρκετό δρόμο να διανύσει ακόμα. Μην ξεχνάμε ότι τα PC ΔΕΝ ΦΤΙΑΧΤΗΚΕ για παιχνίδια, αλλά για πιο "σοβαρούς" σκοπούς.
δ) Εξαρτάται από το είδος του παιχνιδιού, τα adventures είναι καλύτερα στο PC προς το παρόν και το ανάλογο ισχυει στην Amiga για τα Action games.
ε) Εδώ, αν και θα ξαναπούμε ότι εξαρτάται από το παιχνίδι, πρέπει να προσθέσουμε και το γιατί. Η ποιότητα ενός παιχνιδιού είναι ανάλογη με από πολλά πράγματα. Δηλαδή ένα παιχνίδι μπορεί να χαρακτηριστεί "χειρότερο" στην AMIGA από ότι στον PC, γιατί για παράδειγμα είναι πιο γρήγορο στον PC, ή το αντίθετο. Πάντως, αυτό που είναι σίγουρο, είναι το ότι η ποιότητα εξαρτάται πλήρως από το hardware που έχουν στα χέρια τους οι προγραμματιστές (και που μπορούν να αξιοποιήσουν), το οποίο είναι αξιόλογο και στα δύο μηχανήματα, και από την όρεξη που έχουν να κάνουν μια σωστή δουλειά.
Η έλλειψη "όρεξης" μας απογοητεύει δυστυχώς πιο συχνά από την ίδια την αδυναμία του software.

ΓΡΑΨΕ ΛΑΘΟΣ

Αγαπητό USER,
Αφορμή του γράμματός μου είναι το ίδιο το USER! Σίγουρα η εμφάνιση του περιοδικού βελτιώθηκε σε σχέση με το παλιό USER, τα λάθη όμως δεν έλειψαν.Στο τεύχος 28, σελ. 46-47 έχει γίνει ένα σοβαρό λάθος. Οι φωτογραφίες του F15 STRIKE EAGLE βρίσκονται στο κείμενο του SILENT SERVICE και το αντίθετο!!! με αποτέλεσμα, άλλο να διαβάζει ο αναγνώστης και άλλο να βλέπει στην φωτογραφία! Και να ήταν μόνο αυτό! Δεν είναι λίγες οι φορές που έχω διαβάσει ακατονόμαστες φράσεις στο USER όπως στο τεύχος 29, σελ. 46-47 (το έχει η μοίρα τους). Π.χ. εξωωγήινοι, αφήννουν. Επίσης ορθογραφικά λάθη π.χ. έβρησκαν, επιρρεασμένο. Αφήστε τις ξένες ονομασίες όπως Termintor (Terminator) και Preditor (Predator) που κυριολεκτικά τις έχετε "σκοτώσει". Βλέπετε είμαι από τους αναγνώστες που προσέχουν το περιεχόμενο. Πιστεύω ακόμα πως μερικές φορές είστε εκτός κλίματος. Το ECOQUEST το παρουσιάζετε το Σεπτέμβριο πράγμα που θα έπρεπε να είχε γίνει τεύχη πριν. Γιατί το FATE OF ATLANTIS που άνετα μπορούσατε να το παρουσιάσετε το Σεπτέμβριο το αφήνετε για ένα μήνα μετά; Αντί για αυτό βάζετε το CADAVER, το GOLDEN EAGLE, το ADS (μα καλά που τα βρήκατε αυτά;) Μήπως δεν υπήρχαν παιχνίδια καλύτερα να παρουσιάσετε; Αφήνετε για επόμενα τεύχη τα φοβερότερα παιχνίδια. Π.χ. LAURA BOW 2 The dagger of Amon Ra, Star Trek, Captain Planet. Γιατί όλα αυτά;
Τελειώνοντας το γράμμα μου θέλω να ελέγξω και κάτι άλλο. Η τιμή. 700 δρχ. πιστεύω ότι δεν περισσεύουν κάθε μήνα, πως να το κάνουμε είναι ακριβά. Δηλαδή σε λίγο θα το πάτε 1000!!! Η αυστηρότητα των άρθρων που θάβουν τα παιχνίδια πρέπει επίσης να περιοριστεί.
Το GARGOYLE'S QUEST π.χ. δεν είναι τόσο τραγικό. Επαιξα το παιχνίδι και το βρήκα πολύ καλό με κάποια δυσκολία φυσικά! Μα αν τα παιχνίδια δεν σε ζόριζαν λιγάκι τότε τι τα παίρνεις; Για να τα τερματίζεις αμέσως; Ομως ήδη είπα αρκετά. Πρέπει να κλείσω.
Ελπίζω σε μια δημοσίευση και σε μια καλυτέρευση του περιοδικού.
Φιλικά,
Κώστας Σπυρόπουλος
Υ.Γ. Κανείς δεν είναι τέλειος. Ας προσπαθήσουμε να γίνουμε όσο καλύτεροι μπορούμε λοιπόν.

Φίλε Κώστα, *δεν χρειάζεται βέβαια να πούμε ότι οι υποδείξεις σου είναι σωστές, αλλά τα λάθη που αναφέρεις δεν είναι και το μοναδικά που υπάρχουν. Συγκεκριμένα, στο τεύχος 29, σελ. 46-47 (-αφού αναφέρθηκες ειδικά σε αυτές), υπάρχουν και άλλα λάθη. Για παράδειγμα: τυο, Laovecraft, αποστηθίσει, πιάσι κ.λ.π. Που θέλω να καταλήξω; Οτι τα λάθη είναι πολύ λογικό να υπάρχουν. Τα τυπογραφικά αυτά λάθη, δεν είναι βέβαια κάτι που κάνουμε επίτηδες, αλλά κάτι που ξεφεύγει από το μάτι του αρχισυντάκτη μας. Και πριν πεις ότι είναι τυφλός ο άνθρωπος, σου λέω ότι το κείμενο που φτάνει στα χέρια σου είναι διορθωμένο ξανά*

και ξανά. Τώρα το πως ξέφυγαν αυτά τα λάθη είναι άλλη υπόθεση. Οπως είπες, "κανείς δεν είναι τέλειος" (ούτε καν ο αρχισυντάκτης του περιοδικού). Και θα σου πω κάτι. Επειδή πιστεύω ότι καταλαβαίνεις τη σοβαρότητα του γράμματός σου, πρέπει πριν το ταχυδρομήσεις να το διάβασες τουλάχιστον δυο-τρεις φορές. Το ξέρεις όμως ότι και εσύ είχες ορθογραφικά λάθη; Στο τυπωμένο γράμμα που βρίσκεται πιο πάνω αυτά δεν φαίνονται γιατί εμείς πρέπει να τα διορθώνουμε. Ομως υπήρχαν. Συνεπώς σου ξέφυγαν. Δεν τα είδες ίσως για να τα διορθώσεις. Για παράδειγμα λέξεις όπως: φοβερότετα, ελένξω, καλυτεύρευση. Φυσικά, δεν το έκανες επίτηδες, ούτε και εμείς σε διορθώνουμε. Απλώς θέλω να σου δείξω ότι "κανείς δεν είναι τέλειος". Ολοι κάνουμε λάθη. Βέβαια δεν είναι απαραίτητο να κάνουμε, αλλά να είσαι σίγουρος ότι προσπαθούμε να τα αποφύγουμε. Προχωρώντας, όσον αφορά τα reviews των παιχνιδιών και τους χρόνους στους οποίους γίνονται, πρέπει να σου υπενθυμίσουμε ότι τα παιχνίδια αυτά τα παίρνουμε από τις αντιπροσωπείες των εταιρειών παραγωγής software, και συνεπώς αν μια εταιρεία καθυστερήσει να μας δώσει ένα παιχνίδι, εμείς δεν μπορούμε να το παρουσιάσουμε. Δεν είναι λογικό να παρουσιάζουμε πειρατικά παιχνίδια μόνο και μόνο για να προλάβουμε να κάνουμε ένα review πριν από τους άλλους, έτσι δεν είναι; Λοιπόν, αν το FATE OF ATLANTIS για παράδειγμα μας ήρθε τον Οκτώβριο, πως να το παρουσιάσουμε πιο νωρίς; Ως ένα σημείο, δεν είναι δική μας η επιλογή του πότε θα παρουσιαστεί ένα παιχνίδι. Πάντως να είσαι σίγουρος ότι προσπαθούμε να σας παρουσιάζουμε όσο πιο γρήγορα γίνεται όποιο αυθεντικό παιχνίδι έρχεται στην Ελλάδα. Μετά, το θέμα της τιμής. Αυτό είναι κάτι για το οποίο δεν μπορούμε να κάνουμε και πολλά πράγματα. Απλά, θα σου κάνω μια ερώτηση. Ξέρεις πόσο κοστίζει το τεύχος που κρατάς στα χέρια σου; Επειδή ίσως δεν ξέρεις, ας τα πάρουμε ολα έναένα. Ολες αυτές οι έγχρωμες σελίδες, η δισκέτα, οι προσφορές, κοστίζουν πρώτα σε μας, και κατά συνέπεια σε σας. Είναι κάτι που δεν το θέλουμε βέβαια και που προσπαθούμε να το κρατήσουμε σε όσο χαμηλότερα επίπεδα γίνεται. Αλλά, αυτά τα θέματα πολλές φορές ξεφεύγουν από τις δυνάμεις μας, και αρχίζουν να τρέχουν. Πάντως να είσαι σίγουρος ότι η τιμή του περιοδικού θα αργήσει να γίνει 1000 δραχμές... Τέλος, για την αυστηρότητα των κριτικών. Οι κριτικές είναι γραμμένες μετά από πολλές ώρες δοκιμής. Ετσι μόνο μπορούμε να παρουσιάσουμε μια ολοκληρωμένη άποψη. Και όταν λέμε άποψη, το τονίζουμε. Γιατί αυτό που βλέπετε και διαβάζετε είναι απλά και μόνο μια άποψη ενός συντάκτη. Ισως δεν συμφωνείς με την άποψη του κυρίου Φαρμάκη όσον αφορά το Gargoyle's Quest, αλλά αυτή ήταν η κριτική του συντάκτη αυτού για το παιχνίδι. Και πρέπει εδώ να πούμε ότι οι κριτικές γίνονται με αντικειμενικά κριτήρια, με ελέγχους σε όλες τις μεριές του παιχνιδιού, και πάντα έχοντας κατά νου το κοινό στο οποία απευθύνεται το κάθε παιχνίδι και όλα (ή τουλάχιστον τα περισσότερα) παιχνίδια της κατηγορίας στην οποία ανήκει το πρόγραμμα που κρίνουμε. Εμείς προσπαθούμε να σας φέρουμε μια αντικειμενική άποψη, η οποία δεν ελέγχεται ΚΑΙ ΔΕΝ ΛΟΓΟΚΡΙΝΕΤΑΙ από κανέναν (το USER δεν κάνει χάρες σε καμία εταιρεία Software και αυτό το ξέρουν οι αναγνώστες του καλά), αλλά και που σίγουρα δεν αποτελεί και τον τελικό κριτή του παιχνιδιού. Ο τελικός κριτής είστε εσείς. Ολοι οι gamers. Και μη μου πεις ότι πιο πολύ πιστεύεις εμάς από ένα φίλο σου, γιατί δεν νομίζω να γίνεται αυτό (αν γίνεται βέβαια ευχαριστούμε, αλλά δεν είναι εκεί το θέμα). Για παράδειγμα, εμένα προσωπικά μου άρεσε το ADS (θυμάσαι τι γράφεις μέσα στο γράμμα σου;), επειδή μου αρέσουν τα simulations γενικότερα. Ομως πρέπει να συμφωνήσω με τον κύριο Νταμουλάκη, για παράδειγμα στο θέμα των γραφικών ή του ήχου, αφού θα μπορούσαν να είναι καλύτερα, όχι γιατί είναι συνάδελφος, αλλά γιατί αυτά που λέει είναι ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΑ σωστά. Και πιστεύω ότι και εσύ αν θελήσεις να κάνεις κάποια αντικειμενική κριτική, θα δεις ότι το αποτέλεσμα που θα βγει, θα είναι πολύ πιο διαφορετικό από αυτό που νόμιζες ότι θα βγει. Αν κρίνεις αντικειμενικά τα γραφικά ενός παιχνιδιού, ίσως δεις ότι είναι πιο καλά ή πιο κακά από αυτό που νόμιζες μόλις τα προτοείδες. Αν ψάξεις να βρεις που έχει λάθη ένα παιχνίδι, ή που έχει διορθώσει κάποια λάθη ενός προκατόχου του ή κάποιων άλλων ανάλογων παιχνιδιών, σίγουρα θα αλλάξει η πρώτη σου άποψη. Και αυτό γίνεται εδώ στο περιοδικό. Ολα τα παιχνίδια που έρχονται για κριτική παιρνούν από "σαράντα κύματα" ούτως ώστε αυτό που θα βγει, η κριτική, να είναι κάτι που θα κρίνει δίκαια ένα παιχνίδι. Εχοντας όλο αυτό το σκεπτικό κατά νου, κάναμε την στήλη του Reviewer του μήνα για να φαίνεται και η δική σας άποψη στα παιχνίδια και κλείνω αναφέροντας ότι το γράμμα σου (όσο και αυτό να φανεί περίεργο) έγινε δεκτό με χαρά εδώ στο περιοδικό. Και αυτό γιατί χρειαζόμαστε γράμματα σαν και το δικό σου, έτσι ώστε να βλέπουμε και εμείς τα λάθη μας, να διορθώνουμε, και να ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΜΕ να μην τα ξανακάνουμε.

ΚΑΝΕΙΣ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΕΙΟΣ

Αγαπητό USER, θέλω να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου, και την αλάνθαστη σχεδόν σύνταξη (το λέω αυτό γιατί κανείς δεν είναι τέλειος) και γενικά για την δουλειά που γίνεται στο περιοδικό. Τώρα όμως στο θέμα μας, είμαι κάτοχος ενός CPC 6128 και σκοπεύω να αγοράσω ένα GAMEBOY. Εχω ορισμένες απορίες και θα ήθελα να μου τις λύσεις.

1) Πιστεύσεις ότι η αγορά ενός GAMEBOY αυτή την εποχή, είναι καλή;
2) Θέλω να αγοράσω ένα drive 5.25" και θα'θελα να μάθω πόσο κοστίζει.
3) Τα παιχνίδια σε 5.25" θα τα παίρνω σε 3"; Θα μπορούν όμως να τρέχουν όλα τα παιχνίδια 5.25" στο CPC γιατί μερικά παιχνίδια απαιτούν μπόλικα MHz (παράδειγμα μια γαβάθα, έτσι;) και πολλή μνήμη.
4) Στο τεύχος 31 διάβασα ότι υπάρχει σκληρός δίσκος στον AMSTRAD και συγκεκριμένα 20 MB. Πράγματι υπάρχει; Γιατί στο τεύχος 29 έλεγες στη στήλη (8 BIT) ότι δεν υπάρχει για 6128 σκληρός δίσκος. Τελικά υπάρχει ή δεν υπάρχει;
5) Αν κάνω μια επέκταση μνήμης στο CPC (256 KB) θα έχω διαφορά στα παιχνίδια 5.25";
6) Υπάρχει κάρτα ήχου στον CPC; Αν ναι πόσο κάνει;
7) Θα ήθελα να μάθω τα καλύτερα RPG και ADVENTURE GAMES στον CPC.

Φιλικά Θοδωρής.

ΦΙΛΕ ΘΟΔΩΡΗ

Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ας περάσουμε όμως στις απαντήσεις που θέλεις.

1) Η αγορά ενός GAMEBOY ήταν πάντοτε μια καλή λύση, σε περίπτωση που κάποιος δεν διαθέτει τα λεφτά για κάτι έγχρωμο ή θέλει κάτι απόλυτα portable.
2) Ενα drive 5.25" θα σου κοστίσει γύρω στις 28000 δραχμές...
3) Ολα τα παιχνίδια από το 5.25" drive θα τρέχουν χωρίς κανένα απολύτως πρόβλημα.
4) Οντως υπάρχει σκληρός 24 MB για τον CPC.
5) Οχι
6) Οχι
7) Τα καλύτερα RPG και ADVENTURES για τον CPC: HERO QUEST, SPACE CRUSADE, BLOODWYCH, IRON LORD, LANSELOT, INGRID'S BACK, SCAPEGHOST και BAT.

ΟΛΟΙ ΕΤΣΙ ΑΡΧΙΖΟΥΝ

Αγαπητό USER (χε χε όλοι έτσι αρχίζουν). Είσαι το καλύτερο, the master, the best, το πιο καλό, ο κυρίαρχος στο χώρο των περιοδικών για Η/Υ (πω πω γλύψιμο). Ξέρω ότι κάθε μήνα μαζεύονται στα γραφεία σας εκατοντάδες γράμματα, γι'αυτό θα σε παρακαλούσα αν δε δημοσιεύσεις το γράμμα μου, να στείλεις τις απαντήσεις σου στη διεύθυνση μου. Λοιπόν αρχίζω. Είμαι δεκαπέντε χρονών και είμαι κάτοχος ενός CPC PLUS. Πρώτα απ'όλα θέλω να σου πω ότι η ιδέα του comic δεν μου άρεσε καθόλου και πιστεύω ότι στη σελίδα αυτή θα μπορούσε να μπεί κάτι άλλο πιο ενδιαφέρον. Ολα αυτά βέβαια είναι γνώμη μου και από κει και πέρα αποφασίζεις εσύ.

Καταλαβαίνω ότι το τετραπλό format ή η δισκέτα 3" στο USER είναι όνειρα απραγματοποίητα, αλλά θα μπορούσες τουλάχιστον να μαζέψεις μερικά tips για CPC και να φτιάξεις ένα ένθετο όπως εκείνο για τους ATARI-PC users σε προηγούμενο τεύχος σου.

Α) Επειδή δεν έχω ιδέα για τα παιχνίδια τα οποία κυκλοφορούν σε cartridge για PLUS, ποιά είναι η τιμή τους και που μπορώ να τα βρώ, θα ήθελα αν μπορείς να μάθεις για τα παραπάνω και να με ενημερώσεις.
Β) Υπάρχει κάποιο πρόγραμμα το οποίο να φορτώνει ζωγραφιές από το ART STUDIO; (δηλαδή χωρίς την εντολή load από το ART STUDIO). Θα σε παρακαλούσα, αν το πρόγραμμα αυτό υπάρχει να το δημοσιεύσεις ή να το ταχυδρομήσεις στη διεύθηνση μου.
Γ) Υπάρχει modem για CPC και πόσο κοστίζει;
Δ) Τι είναι το multiface, interface;
Ε) Υπάρχει κάποιο software ή hardware κομμάτι το οποίο να βγάζει περισσότερα χρώματα στην οθόνη του PLUS; Αν υπάρχει, πώς ονομάζεται, πόσο κοστίζει και που μπορώ να το βρώ;
Ζ) Η κονσόλα GX4000 έχει περισσότερα χρώματα από το CPC;
Η) Τι είναι το 3D construction kit, αξίζει να το αγοράσεις;
Θ) Σε προηγούμενο τεύχος ένας αναγνώστης σου, ρώτησε για το πότε δίνουμε τα poke. Εσύ απάντησες ότι τα δίνουμε στην τελευταία σειρά του loader. Υπάρχουν περιπτώσεις όμως που το παιχνίδι είναι αυθεντικό ή το loader είναι σε binary mode και δεν μπορείς να κάνεις listing.

ΤΟ ΘΥΜΩΜΕΝΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Αγαπητό USER, Είμαστε οι 4 φανατικοί AMIGάδες που σου είχαμε γράψει στο τεύχος 30. Αφορμή για το γράμμα μας είναι το προκλητικό γράμμα του Ρ.Γρηγορόπουλου. Σχετικά με τον PC δεν φαίνεται να έχει ιδέα για το τι γράφει.

1) Η κάρτα γραφικών που αναφέρει με ανάλυση 1280x 1024x256 δεν είναι η SUPER VGA αλλά η EXTENDED SUPER VGA. Οσο για την κάρτα #9GXiTC δεν μας απασχολεί καθόλου γιατί δεν φτάνει ούτε κατά νου τις δυνατότητες των εξής καρτών:

α) 1600GX που έχει ανάλυση 1600x1280x256 από 16.7 εκ. χρώματα. Ακόμα έχει τη δυνατότητα να σχεδιάζει 100.000.000 pixels/sec.
β) RAMBRANDT με ανάλυση 1024x1024x16.7 εκ. χρώματα και είναι 2 κάρτες σε 1 δηλ. 2 σε 1!!!
γ) OPAL VISION
δ) VIDEO TOASTER 2.0(!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!)
ε) DCTV
στ) GVP IMPACT VISION 24
ζ) IMAGICA VD 2001
η) A-VIDEO 24
θ) IMAGE MASTER v9
ι) FIRECRACKER
κ) VIDEO LAB 24bit (που είναι και REAL TIME DIGITIZER) Οσο για αυτά που λέτε ότι οι κάρτες δεν υποστηρίζονται από προγράμματα, υπάρχουν εκατοντάδες προγράμματα και αναφέρουμε ενδεικτικά τα εξής: TV PAINT, ART DEPARTMENT PRO, X-CAD 3000, DELUXE PAINT V, PRO DRAW, IMAGINE v2, SPECTRA COLOR 3, MORPH PLUS (τα οποία μάλιστα διαθέτουμε ORIGINAL!!!). Επανερχόμαστε στο περιοδικό που αναφέρει ότι η TSENG LAB 4000 (την οποία γράψατε λάθος...) είναι τόσο καλή που ξεπερνάει κάθε κάρτα AMIGA ενώ εμφανίζει ΜΟΝΟ 256-32000 χρώματα στα WINDOWS.

2) Τώρα για τους επεξεργαστές: Μα είμαστε σοβαροί τώρα; Εδώ και τα μωρά το ξέρουν ότι ο 68040 είναι ανώτερος (για να φανταστείτε ο προγραμματιστής του STARGLIDER το ανακάλυψε πρώτος γιατί έγραψε το παιχνίδι και για τα δύο μηχανήματα) από τον 486!!!! Μην νομίσετε ότι τα MHz (παίζουν;) και πολύ μεγάλο ρόλο. Υπάρχει και άλλη μονάδα μέτρησης, τα MIPS. Ο 68030/40 τρέχει στα 12.1 MIPS, ο 68030/50 στα 15.0, ο 68040/25 στα 22, ο 68040/33 στα 31 και ο 68040/50 στα 41. Οσο για την INTEL ο 486/25 τρέχει στα 12 MIPS, ο 486/50 στα 23 και ο 486/66 στα 33. Συμπέρασμα ότι οι επεξεργαστές της AMIGA είναι πολύ ανώτεροι. Και όσο για τον μελλοντικό P5 δεν συγκρίνεται με τον 68060 που σχεδιάζεται κι αυτός, θα είναι πολύ ανώτερος γιατί πχ. ο P5 θα είναι 64μπιτος ενώ ο 68060 θα είναι 128 (διπλάσιο). Με τους επεξεργαστές καθαρίσαμε...

3) Τώρα για τον ήχο: Στον ήχο δεν παίζουν ρόλο μόνο τα 22 κανάλια της SOUND BLASTER PRO, ούτε τα 24 της ROLAND, ούτε τα 32 της MULTISOUND αλλά και η ποιότητα που στην AMIGA είναι εκτός συναγωνισμού (έχουμε πείρα από PC IMAGE 486/66 με ROLAND ΚΑΙ SOUNDBLASTER PRO ΚΑΙ CD-ROM. Τόσο καιρό δεν μιλούσαμε αλλά μετά από αυτά που διαβάσαμε αγανακτήσαμε. Υπάρχει κάρτα για AMIGA 16μπιτη ποιότητας CD και ονομάζεται SUNRISE AD1012 (και στοιχίζει 135000 δρχ). Οσο για το software αμφιβάλλουμε εαν υπάρχει έστω και ένα πρόγραμμα αξιόλογο για PC, για να μην αναφέρουμε προγράμματα της AMIGA όπως OCTAMED v3.0 PRO, SOUNDTRACKER 3.0 (από ΑΜΕΡΙΚΗ), SUPER JAM, MUSIC-X v4.2, PROTRACKE v2.01a γιατί απ'ότι καταλάβαμε δεν είστε ενημερωμένοι από προγράμματα της AMIGA (πολύ παιχνιδομηχανή την λέτε...).

4) Όσο για τα λειτουργικά των μηχανημάτων, εκεί είναι που υπάρχει διαφορά. Ξεχάστε το ψευτοmultitasking των WINDOWS 3.x. Γνωρίζετε το Worckbench 3.0; Εκεί είναι που υπάρχει το ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ multitasking και τα 262.144 χρώματα on screen και όχι πατέντες και τρυκ που κάνουν τα WINDOWS... Η AMIGA είναι ένα από τα λίγα computer που επιτρέπουν ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ (και το τονίζουμε) multitasking.

5) Και μην παραπληροφορήσετε άλλη φορά αναγνώστες λέγοντας ότι η AMIGA είναι περισσότερο για παιχνίδια παρά για προγράμματα(;;;;;;!!!!!), (απάντηση στο γράμμα του Αριστείδη... SUPER EXTRA HIGH ULTRA USERακιας).

6) Και τώρα τα καινούργια μοντέλα: AMIGA 1200 (68020/14.19, 2MB, 16.7 εκ. χρώματα palette, 262.144 on screen με ανάλυση 1472x680, 32bitRAM, 135.000 δρχ), AMIGA 4000 (68040/25, 6-280MB, 16.7 εκ. χρώματα palette, 262.144 on screen με ανάλυση 1472x680, 32bitRAM, 2000 frames/sec, 1.76MB DRIVE, 750000 δρχ). Φανταζόμαστε ότι τα μοντέλα ούτε τα φανταστήκατε αλλά πού να ξέρατε ότι διαθέτουμε μια AMIGA 4000/040 που μας ήρθε από Αγγλία (έχουμε και διασυνδέσεις, τι να κάνουμε;).

Αυτά που αναφέραμε ισχύουν όχι μόνο για τον Ρ.Γρηγορόπουλο αλλά και συντάκτη του USER.

Φιλικά
TERMINATORS OF Γρηγορόπουλος ή Θ.Παραθύρας, Δ.Αποστόλου, Β.Μανιαδηής, Δ.Λαζάκης

ΥΓ.1: Παρακαλούμε να δημοσιευθεί το γράμμα μας για να λυθούν οι απορίες, οι παρεξηγήσεις και οι παραπληροφορήσεις. (Μην τολμήσετε και δεν το δημοσιεύσετε γιατί το έχουμε σωσμένο σε δισκέτα...)

ΥΓ.2: Τα έχουμε ξαναπεί αυτά για τον AMSTRAD 6128 plus που είναι στο περιθώριο και σε συμβουλέυουμε να αγοράσεις AMIGA.

ΥΓ.3: Εμείς δεν παίρνουμε μαθήματα από άλλους, αλλά μόνο δίνουμε γιατί είμαστε μέσα στα πράγματα (πρόσβαση σε Αγγλία, Αμερική, Γερμανία, Γαλλία κλπ)

ΥΓ.4(και τελευταίο): Οποιος θέλει ας επικοινωνήσει μαζί μας στα 0551-20664, 0551-26864, 0551-35828(αυτό είναι του studio) για καμμιά κόντρα μηχανημάτων (αλλά ποιος τολμάει να τα βάλει με την 4000). Παρακαλούμε να σεβαστείτε τον κόπο μας που κάναμε για να γράψουμε αυτό το γράμμα, το ρεύμα που έκαψε η 4000, το φύλλο του εκτυπωτή και να το δημοσιεύσετε. Επίσης θα θέλαμε να σταματήσουν οι ειρωνίες στο στυλ [εξυπνάδα] και να υπάρχει ίση μεταχείρηση μηχανημάτων. (ΤΕΛΟΣ ουφ!!)

Φίλοι μας

1) Υπάρχουν κάρτες για PC οι οποίες βγάζουν 16.7 εκ. χρώματα από παλέττα από 32 εκ. χρώματα, και που αυξάνονται ΣΥΝΕΧΕΙΑ.

2) Ποτέ δεν είπαμε ότι ο 486/66 είναι πιο γρήγορος από έναν 68040. Ομως έναν υπολογιστή πρέπει να τον κρίνει κανείς και από τον σκοπό για τον οποίο χρησιμοποιεί τον επεξεργαστή του.

3) Η Roland MT-32 έχει σίγουρα καλύτερη απόδοση στην μουσική από την Amiga, αλλά η Amiga βγάζει φανταστικά samples.

4) Τα WINDOWS σε μηχανήματα 386 και πάνω είναι καθαρά multitasking, όπως και τα DESKVIEW, ή το UNIX...

5) Η AMIGA δεν κατασκευάστηκε για να είναι παιχνιδομηχανή, αλλά ΚΑΤΑΝΤΗΣΕ παιχνιδομηχανή. Εχει μαλλιάσει η γλώσσα μας να το λέμε. Ελπίζουμε η 1200 να είναι και ένα καλό εργαλείο.

6)...

ΥΓ.1: Ε, αφού το έχετε σωσμένο...

ΥΓ.2: Δε νομίζω κανένας να κάνει σύγκριση Amiga με 6128 σαν hardware.

ΥΓ.3: ...

ΥΓ.4: Ελπίζω να πάρετε τόσα τηλεφωνήματα όσα θά'ναι και τα γράμματα που θα λάβουμε.

NIKAIA COMPUTER

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

DATA CARRIER

286/20	117000
386SX/33	139000
386DX/40	179000
486DX/33	295000
486DX/50	428000

VGA MONO card 1024x768 1fd 5 1/4
keyboard 101 2 serial 1 parallel 1 game port
ΠΟΛΛΑ GAMES ΔΩΡΟ

ICE

386 SX/33	173000
386 DX/40 64MB CACHE M.	203000
486 SX/33	235000
486 DX/33	312000
486 DX2/50	453000
486 DX2/66	511000

VGA MONO card 1024x768 1fd 5 1/4 DR DOS 6.0
keyboard 101 2 serial 1 parallel 1 game port mouse
ΠΟΛΛΑ GAMES ΔΩΡΟ

ΓΙΑ SVGA HANTAREX SE LE	+ 50000
ΕΠΙΠΛΕΟΝ 1MBYTE RAM	+ 11000
FD 3"2 , 51/4	+ 13000

N.C.C.

286/20	108.000
386SX/33	128.000
386DX/40	147.000
486DX/50	320.000

VGA MONO card 1024 x 768 1fd 51/4 Keyboard 101
2 serial 1 parallel 1 Game port Πολλά Games δώρο

PRINTERS

CITIZEN - EPSON - PANASONIC

ΠΡΟΣΦΟΡΑ

ADMATE 9 pin	41000
ADMATE 24 pin + Fider	77000

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

AMIGA

A-500	95000
A-600	111000
A-2000	183000
CDTV	171000
MONITOR 1084S	75000
PHILIPS 88325	66000
FD 31/2	22000
EXP.MEMORY 512 KB	11500

SEGA

SEGA MASTER SYSTEM II+3GAMES	30000
SEGA MEGA DRIVE + SONIC	50800
SEGA GAME GEAR + 1 GAME	48000
TV TUNER	40000
CATRIDGE SMS II ΑΠΟ	5000
CATRIDGE SMD ΑΠΟ	10900
CATRIDGE S.G.G ΑΠΟ	6700

HARD DISKS

HD 40 MB CONNER	45000
HD 80 MB WESTERN DIGITAL	62000
HD 120 MB WESTERN DIGITAL	83000
HD 200 MB WESTERN DIGITAL	110000

CO PROSESSOR

287	20000
387-SX25	25000
387-DX40	35000

MUSIC CARD

SOUNDBLASTER 2	32000
ADLIB	
SOUNDBLASTER PR	
(STANDARD-BASIC)	ΑΠΟ 50000

UP GRATE

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

A-500	74000	286-386	CALL	ATARI 1040 STFM	75000
A-600	89000	DRIVE AMIGA - ATARI	12000	ATARI 1040 STE	95000
A-2000	140000	ΜΝΗΜΗ AMIGA 512K	6500	ATARI SM 125	25000
6128 GREEN	33000	SEGA MS II	15000	ATARI MEGA STE	CALL
6128 COLOR	50000	SEGA MD	34000	GAME BOY	15000
EURO PC 1	46000	SEGA G.G	35000	ATARI LYNX	24000
1512/1640 ΑΠΟ	50000	CATRIDGE ΑΠΟ	3500	ATARI SC 124 COLOR	55000
HYUNDAI 16V	58000	ATARI 520 STFM	55000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STFM ΣΕ 2MB	35000
ΔΙΑΦΟΡΑ PC ΑΠΟ	44000	ATARI 520 STE	65000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STE ΣΕ 2MB	18500

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

ΠΡΟΣΦΟΡΑ: CDROM INT, SOUND BLASTER PRO ST +7CD ΜΟΝΟ .... 175.000!!!

Π.ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΚ. 184 53 ΤΗΛ. 4965511 4951816 FAX. 4951816

Τι γίνεται τότε;
I) Στο τεύχος 31 στη στήλη αλληλογραφία ένας αναγνώστης σου ρώτησε αν υπάρχει σκληρός δίσκος για τον Amstrad και εσύ απάντησες ότι υπάρχει σκληρός δίσκος των 20 MB. Δεν πίστευα αυτά που διάβαζα και ακόμα πιστεύω Οτι είναι τυπογραφικό λάθος, σε περίπτωση όμως που είναι αλήθεια θα ήθελα να μου γράψεις ότι ξέρεις γι'αυτόν.
K) Επειδή η σειρά των PLUS έχει πρόβλημα συμβατότητας με τον CPC θα ήθελα να μου συστήσεις ένα καλό utilitie το οποίο να κάνει τα ίδια πράγματα με το Discology, μιας και αυτό δεν τρέχει στον PLUS.
Λ) Τι σημαίνει data disk;
M) Υπάρχει digitizer για Amstrad; Πόσο κοστίζει;
N) Ενδιαφέρομαι να μάθω κώδικα μηχανής. Τι πρέπει να κάνω;
Στη στήλη για τους Amstrad users (θα το εκτιμούσα πολύ αν μεγάλωνε), λες ότι το STREET FIGHTER II δεν υπάρχει σε Amstrad. Λάθος!!! Εχω αποδείξεις για το αντίθετο!
Σπύρος Πόντικας

ΦΙΛΕ ΣΠΥΡΟ
Οπως βλέπεις, το comic έχει ήδη βγεί από τοπεριοδικό. Η σκέψη για τετραπλό format δεν έχει εγκαταληφθεί ακόμα, αλλά η ιδέα για κάποιο ένθετο που να αφορά τον CPC είναι πολύ καλή και δεν αποκλείεται να γίνει σε κάποιο προσεχές τεύχος. Προχωρώντας τώρα στις ερωτήσεις σου, όσον αφορά τα παιχνίδια του PLUS δεν ξέρω για την Λαμία, αλλά υπάρχουν μερικοί τίτλοι στην Αθήνα τους οποίους είχαμε παρουσιάσει σε προηγούμενα τεύχη του περιοδικού και αν θέλεις τηλεφώνησε στην AMSTRAD HELLAS όπου μάλλον θα σε κατατοπίσουν...
Το πρόγραμμα που φορτώνει οθόνες από το ART STUDIO, δεν είναι τίποτα παραπάνω από την εξής εντολή:
load"filename.scr",&c000.
Βέβαια στην αρχή θα πρέπει να δώσεις το mode στο οποίο είναι φτιαγμένη η οθόνη και φισικά τα χρώματα. Modem υπάρχει για CPC, αλλά δεν ξέρω αν υπάρχει στην Ελλάδα... Το MULTIFACE είναι ένα υπέροχο περιφερειακό που σου επιτρέπει να επέμβεις μεσα στον κώδικα μηχανής ενός προγράμματος. Υπάρχει μια ειδική basic που εκμεταλεύεται όλες τις δυνατότητες του PLUS και θα διατείθεται σύντομα σαν Public domain. Η GX4000 έχει τα ίδια χρώματα και τις ίδιες δυνατότητες με τον CPC PLUS. Το 3D CONTRUCTION KIT είναι ένα πρόγραμμα που σου επιτρέπει να φτιάξεις παιχνίδια σε στύλ CASTLE MASTER, όλα δηλαδή σε 3D vector. Τα pokes δεν μπορείς να τα χρησιμοποιήσεις σε περίπτωση που το παιχνίδι είναι αυθεντικό ή έχει binary loader, εκτός αν έχεις multiface. Υπάρχει 24MB (όχι 20, όπως από τυπογραφικό λάθος είχαμε γράψει σε προηγούμενο τεύχος) σκληρός για τον CPC και κοστίζει γύρω στις 120000 δραχμές. Δεν υπάρχει κάποιο αντίστοιχο του DISCOLOGY για τον CPC PLUS. DATA DISK είναι μια δισκέτα η οποία περιέχει κάποια δεδομένα, συνήθως την συνέχεια ενός παιχνιδιού. Υπάρχει digitizer για τον CPC αλλά όχι στην Ελλάδα. Ομως στην Γαλλία που έχουμε βρει εμείς η τιμή του κυμαίνεται γύρω στις 35000 δραχμές. Αν θέλεις να μάθεις κώδικα μηχανής το καλύτερο που θα είχες να κάνεις είναι να βρείς μερικά παλιά περιοδικά "Ελληνική πλευρά του AMSTRAD" αλλιώς αγόρασε κάποιο βιβλίο στα μαγαζιά για να ξεκινήσεις. Η επίσημη θέση της κατασκευάστριας εταιρίας του Street Fighter II πριν από ένα περίπου μήνα ήταν ότι το πρόγραμμα θα κυκλοφορήσει για Amstrad.Μέχρι τώρα όμως δεν το έχουμε δεί.

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ...

Αγαπητό USER,
Το γράμμα των 7 φανατικών αναγνωστών του περιοδικού αλλά και φανατικών (μέχρι αηδίας) PC users ήταν εξοργιστικό. Ετσι πήρατην απόφαση να γράψω αυτό το γράμμα για να τους δείξω πόσο πολύαπέχουν από την σκληρή για αυτούς και τα μηχανήματά τουςπραγματικότητα.
1) Η Amiga δυστυχώς έχει καταντήσει παιχνιδομηχανή αλλά αυτό δεν έχει μειώσει καθόλου την αξία του μηχανήματος.
2) Λένε ότι τα γραφικά του PC είναι ανώτερα από της Amiga καιφέρνουν παράδειγμα τα 256 χρώματα και την MEGA VGA χωρίς όμως να λαμβάνουν υπ' όψην τους ότι κυκλοφορεί κάρτα για Amiga 16.700.000 χρωμάτων.
3) O CPC είναι ένα ένδοξο μηχάνημα που όμως δεν μπορεί να αντέξει μία σύγκριση με μία Amiga. Είναι σαν να συγκρίνουμε πατίνι με τζέτ. Καλύτερος είναι αυτός με της περισσότερες δυνατότητες όχι αυτός με την περισσότερη ιστορία.
4) Ας συγκρίνουμε τον ήχο της Amiga με τον ήχο από το μεγαφωνάκι του PC και μετά ας μιλήσουμε και για τις κάρτες ήχου.
5) Deluxe Paint για Amiga Vs Corel Draw 3.0 ...
2-0 φιλικά (προς όλους). GUILE
Ελπίζω σε δημοσίευση
Y.Γ. 1 Τώρα που βγήκε η Amiga 4000 φίλτατε Λέανδρε...
Y.Γ. 2 Οταν λές Amiga δεν πρέπει να εννοείς μόνο την 500
Y.Γ. 3 Εψαξες πολύ για να βρείς το όνομα Legolas ;
Y.Γ. 4 Εάν ακόμη ο Κύριος αρχισυντάκτης επιμένει ότι ο RYU είναι το καλύτερο Sprite στο SF II τότε δεν θα έχω καμία αντίρρηση για μιά ήσυχη κουβεντούλα για να τον πείσω ότι ο GUILE δεν μπορεί να συγκριθεί με κανέναν (Μέσω του SF II φυσσικά). Το ίδιο ισχύει και για τον KEN του τεύχους 31 αλλά και γιά όποιου άλλου έχει αντήριση.

Φίλε GUILE *(μα γιατί δε λέτε τα ονόματά σας;)*
1) Αυτό προσπαθούμε να πούμε και εμείς. Απλά η αξία της σε επαγγελματικά προγράμματα έχει χαθεί μέσα στους λαβύρινθους των παιχνιδιών.
2) Κάρτες για PC που βγάζουν 16.7 εκατομύρια χρώματα υπάρχουν και μάλιστα πολύ περισσότερες από αυτές βλέπετε σε διαφημίσεις.
3) Εδώ, τα πράγματα είναι απλά. Οποιος συγκρίνει CPC με Amiga δεν ανήκει στον χώρο των υπολογιστών.
4) Το μεγαφωνάκι του PC ΔΕΝ ΕΧΕΙ CHIP ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΗΧΟ. Για αυτό πάμε στις κάρτες.
5) Deluxe Paint για Amiga vs Corel Draw 3.0 είναι άνιση μάχη, αφού το Deluxe Paint έχει πολύ δρόμο ακόμα να διανύσει. Το Corel είναι κάτι πολύ περισσότερο από ένα πρόγραμμα ζωγραφικής.
Y.Γ. 1 ;;;
Y.Γ. 2 !!!
Y.Γ. 3 ???
Y.Γ. 4 Ο κ. Νταμουλάκης (που παίζει με τον KEN) λέει ότι σε συναγωνίζεται σε 5 παιχνίδια από τα οποία σου χαρίζει τα τρία. Ο κ. Κροντηράς σε περιμένει στο ηλεκτρονικά στην 8η Φεβρουαρίου στο ηλεκτρονικό της οδού Τζώρτζ (κάθετη της Στουρνάρα) στις 5.30 το απόγευμα. Να κρατάς ένα USER όπως και ο Αρχισυντάκτης για να αναγνωριστείτε.

Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ

Αγαπητό USER
Γράφω για να εκφράσω την γνώμη μου όσον αφορά το θέμα της πειρατείας. Η πειρατεία κατά την γνώμη μου δικαιώνεται, ειδικά για μας τους Ελληνες. Τα επιχειρήματά μου είναι τα εξής:
A) Οι τιμές του Software είναι σήμερα εξαιρετικά υψηλές. Οταν το King's Quest V κοστίζει 15000δρχ, γιατί να μην το πάρω για 5000 δρχ από έναν πειρατή; Ποιός είναι τόσο κουτός για να δώσει πάνω από 200000 δρχ για το OS 2/2.0 ή Corel Draw! όταν μπορεί να το πάρει τζάμπα από έναν φίλο του;
B) Τα manual είναι άχρηστα για όσους δεν ξέρουν αγγλικά
Γ) Τα μαγαζιά στην Στουρνάρα είναι μακριά από τα προάστια, όπως αυτό που μένω εγώ. Μου χρειάζεται μιάμιση ώρα για να πάω εκεί, ενώ το παίρνω τζάμπα από έναν συμμαθητή μου.
Δ) Οι ίδιοι οι έμποροι δεν είναι συνεργάσιμοι και φιλικοί. Πολλοί από αυτούς είναι εντελώς άσχετοι. Για παράδειγμα τους ζητάς το Wing Commander και νομίζουν πως ζητάς το Norton Commander!!!
E) Οι πειρατές παίρνουν τα παιχνίδια πολύ νωρίτερα από τα μαγαζιά.
ΣΤ) Εχω διαβάσει σε Αγγλικό περιοδικό ότι οι μαγαζάτορες παίρνουν το 37% της αξίας του software, οι διανομείς (Delta, Greek Software κτλ) το 18% και οι εκδότες το 36%. Δηλαδή οι προγραμματιστές που κάνουν το R&D παίρνουν μόνον το 9% της αξίας του software !!! Είναι αυτό δίκαιο;
Z) Το χειρότερο από όλα είναι ότι αν ο έμπορος μπορεί να αποσπάσει 15000 δρχ για ένα παιχνιδι δεν θα χαμηλώσουν την τιμή, παρά θα την ανεβάσουν στις 20000. Δηλαδή, έστω κι αν εξαλειφθεί η πειρατεία και να αγοράζουμε όλοι μας original δεν θα πέσουν οι τιμές παρά θα ανέβουν στα ύψη!!! Η κατάσταση είναι πλέον απλή: Είτε τους κλέβουμε εμείς, είτε μας κλέβουν αυτοί! Πάντως εγώ καλύτερα κλέφτης παρά κλεμμένος!!!
Y.Γ. ΕΛΠΙΖΩ ΘΕΡΜΟΤΑΤΑ ΝΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΤΕΙ ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΜΟΥ!!!
The mighty PIRATE Guybrush Threepwood !!!

Φίλε πειρατή,
Η στάση μας είναι γνωστή εναντίον της πειρατείας. Ελπίζουμε να λάβεις την απάντηση από τους αναγνωστες μας.

ΤΟ ΚΑΛΕΣΜΑ ΤΟΥ ΚΘΟΥΛΟΥ

Αγαπητό User, η παράκλησή μου είναι λίγο διαφορετική. Θα σας ήμουν ευγνώμων αν μου λέγατε από ποιον εκδοτικό οίκο έχουν εκδοθεί στην Ελλάδα τα βιβλία του H.F. Lovecraft (Το κάλεσμα του Κθούλου κ.α.) πάνω στα οποία βασίζεται το DARK SEED στο οποίο κάνατε REVIEW στο τευχος 29 (Οκτώβριος 1992). Ρωτάω γιατί μαζί με το REVIEW είχατε συμπεριλάβει και αποσπάσματα από κάποιο βιβλίο του Lovecraft.
Ευχαριστώ Γιάννης-Βόλος
Y.Γ. τα συγχαρητήρια εννοούνται βέβαια!

Lovecraft Γιάννη
Δοκίμασε να ενοχλήσεις τον ΚΑΚΤΟ, Πανεπιστημίου 57 & Εμμ. Μπενάκη, 2ος όροφος 10564, τηλ. 3241200-3241958 στην Αθήνα.

ΚΙ ΑΛΛΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA

Αγαπητοί USERάδες και

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΑΝΕΥ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ

ΦΙΛΕ ΗΛΙΑ

Ελαβα και τα δύο σου γράμματα, όπως καταλαβαίνεις όμως είναι δύσκολο να δημοσιευτούν αμέσως. Οπως και να έχει το θέμα, εδώ απαντάω και στα δύο σου γράμματα.

1) Εσύ είσαι αυτός που πρέπει να κρίνει αν τον συμφέρει να αγοράσει ένα σκληρό δίσκο 24 MB που κοστίζει γύρω στις 120000 δραχμές...

2) Το disk monitor είναι ένα πρόγραμμα που σου επιτρέπει να δεις τον κώδικα μηχανής κάποιου προγράμματος. Το Multiface είναι μια συσκευή που σου επιτρέπει να επέμβεις μέσα στον κώδικα μηχανής ενός προγράμματος (να βάλεις άπειρες ζωές σε ένα παιχνίδι για παράδειγμα). Και τα δύο για να χρησιμοποιηθούν σωστά, χρειάζεται γνώση της γλώσσας μηχανής του υπολογιστή.

3) Πρόγραμμα για ελληνικούς χαρακτήρες; Εχουν δημοσιευτεί εδω και χρόνια στον ελληνικό τύπο τα άπειρα. Αν όμως επιμένεις θα κάνουμε κάτι από την στήλη των 8-bit σύντομα.

4) Πρέπει η αρχή του προγράμματος σου να είναι: 10 ON ERROR GOTO 10, ή σε μία γραμμή στην οποία θα βάλεις αυτό που θα ήθελες να γίνει αν κάποιος προσπαθήσει να βγάλει τη δισκέτα ή να κάνει κάποια άλλη βρωμοδουλειά.

5) Η εντολή CAT δίνει τα πραγματικά αρχεία και την χωρητικότητα σε δισκέτες που έχουν DATA FORMAT. Σε διαφορετική περίπτωση απλά είναι διαφορετικό το format και η δισκέτα συνεπώς είναι γεμάτη, άσχετα αν σου βγάζει ότι έχει κάποια KB ελεύθερα...

HEAVYMETALάδες (φοβερή η ομοιοκαταληξία!) γειά σας. Πριν αρχισω πρέπει να δώσω τα συγχαρητήριά μου στην συντακτική ομάδα του USER που κάνει και ελπίζω πως θα συνεχίσει επ'αόριστον μια φοβερή δουλειά κατατάσσοντας το περιοδικό το καλύτερο μέχρι στιγμής που υπάρχει στον ελληνικό χώρο. Τώρα θα αναφερθώ στην αιώνια διαμάχη μεταξύ PC και AMIGA. Εχω έναν AT-286 με S.VGA, σκληρό δίσκο και ADLIB και έχω επίσης παρατηρήσει και δουλέψει πάνω σε μια AMIGA 500. Εγραψα με αφορμή το γράμμα του Αλέξανδρου Νικολαίδη στο τεύχος 32. Με τον αγαπητό φίλο Αλέξανδρο θα διαφωνήσω στα εξής:

1) Αγαπητέ φίλε Αλέξανδρε λες πως η Amiga δεν μπορεί να βγάλει 256 χρώματα στην οθόνη και εγώ με την σειρά μου σε ρωτάω πόσα παιχνίδια στον PC υποστηρίζουν και βγάζουν ταυτόχρονα τα 256 χρώματα της VGA;

2) Επίσης διαφωνώ μαζί σου στο θέμα του ήχου που στοιχηματίζω ότι δεν έχεις ακούσει ποτέ τον ήχο της AMIGA που συγκρίνεται μόνο από SOUND BLASTER PRO και πάνω.

3) Θα διαφωνήσω όμως μαζί σου και στο θέμα των σχεδιαστικών προγραμμάτων που ανέφερες και θα σου υπενθυμίσω ότι το CORELDRAW 3.0 τρέχει μόνο μέσα από τα WINDOWS που κοστίζουν κάποια χρήματα και να μην πούμε για το Animation και το Scrolling που η Amiga αφήνει τον PC κότι χιλιόμετρα πίσω. Και τέλος θα σε ρωτήσω κάτι. Ποια είναι η τιμή ενός 386 στα 40MHz με έγχρωμη S.VGA, με VIDEO BLASTER και SOUND BLASTER PRO ενάντια στην AMIGA 500 των 130.000;

Δημήτρης Μπιστιόλης ή THE BEAST (AND HIS SHADOW)

***Φίλε BEAST** είμαστε σιγουροι ότι οι απαντήσεις των αναγνωστών στο γράμμα σου θα έρθουν βροχή!*

ΟΥΦ, ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΟΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

Αγαπητό USER

Ημουν κάτοχος ενός 8-bit υπολογιστή τον οποίο μόλις πούλησα. Επειδή δεν θέλω να πάρω κάποιον σοβαρό υπολογιστή γιατί τώρα θα τον χρησιμοποιώ μόνο για παιχνίδια κατέληξα σε δύο παιχνιδομηχανές: τη SEGA MASTER SYSTEM II και την NINTENDO (8-bit). Γι'αυτό σου θέτω τις εξής ερωτήσεις:

α) Ποιά απ'τις δύο αυτές παιχνιδομηχανές έχει καλύτερα παιχνίδια σε όλους τους τομείς (-gameplay, γραφικά, ήχο) μεγαλύτερη ποσότητα αλλά και προσιτή τιμή;

β) Το STREET FIGHTER I και II κυκλοφορούν για MASTER SYSTEM II; Ακόμα τα PANG, KING QUEST, QUEST FOR GLORY, LARRY, pINBALL DREAMS ή κάτι παρόμοιο, SPACE QUEST, LOTUS ESPRIT, EXTREME, WONDERLAND, TURRICAN και τα πολύ παλιά EXPLODING FIST κυκλοφορούν για τα δύο αυτά μηχανήματα;

γ) Ποιο είναι το καλύτερο joystick για τις δύο αυτές μηχανές (εκτός από το TopFighter);

δ) Το gameplay, τα γραφικά και ο ήχος των μηχανημάτων αυτών είναι καλύτερα από τα games

της Amiga και του PC και από τον ήχο του C64;
ε) Εχουν μέλλον αυτά τα μηχανήματα για τα επόμενα χρόνια;
Μεφιλικούς χαιρετισμούς
Ιάσων Κοντουδάκης

Φίλε Ιάσωνα
α) Οι δύο αυτές παιχνιδομηχανές είναι των 8-bit και έχουν σχεδόν τις ίδιες δυνατοτητες. Δεν μπορείς να πεις με σιγουριά ότι η μία είναι καλύτερη από την άλλη.
β) Το Street Fighter 2 ίσως κυκλοφορήσει και για τις δύο μηχανές ενώ τα υπόλοιπα παιχνίδια που αναφέρεις δεν υπάρχουν (ούτε θα υπάρξουν).
γ) Μα το TopFighter βέβαια και κανένα άλλο!
δ) Οι κονσόλες αυτές έχουν κατώτερο ήχο από τον C64 και πολύ-πολύ χειρότερα γραφικά και gameplay από την Amiga και τα ισχυρά PCs.
ε) Δεν έχουν πάνω από 2 χρόνια ζωής. Σου προτείνω να προτιμήσεις τις 16-bit κονσόλες δηλαδή είτε το MEGA DRIVE είτε το SUPER NES.

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΕΠΕΚΤΕΙΝΕΤΑΙ...

Αγαπητό User θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πολύ καλή δουλειά που κάνεις. Μπορείς όμως να βελτιωθείς. Αφορμή για το γράμμα μου η διαμάχη που γίνεται εδώ και καιρό ανάμεσα στους ST, AMIGA και PC USERS. Εχω μία AMIGA 500 και μια AMIGA B2000 και γνωρίζω πάρα πολύ καλά τις δυνατότητες των μηχανημάτων. Θα ήθελα να αναφέρω ένα-ένα τα χαρακτηριστικά της AMIGA και γι'αυτό θα σου ήμουν ευγνώμων αν μου δημοσιεύεις το γράμμα όσο μεγάλο και αν είναι. Ο CPU της AMIGA είναι ο MOTOROLA 68XXX (68000- 040). Η A500, PLUS, A1500, A2000 έχουν τον 68000/7.16MHz. Η A2500/020 έχει τον 68020/14,3 MHz, η A3000 έχει τον 68030/25MHz και το τελευταίο μοντέλο η A4000 έχει τον 68040/25MHz. Για συγκρίσεις: Ο MC68000 είναι ισοδύναμος ενός 286/12, ένας 68020 είναι γρηγορότερος ενός 386sx, ο 68030/25 γρηγορότερος ενός 386/33 (7.7 και 7.2 MIPS αντίστοιχα) ενώ ο 68040 είναι γρηγορότερος από οποιονδήποτε 486. Στα γραφικά τώρα: Ολες οι AMIGA έχουν παλέττα 4096 colors που μπορούν να εμφανίσουν ταυτόχρονα (HAM mode). Η 4000 έχει παλέττα 16.777.216 (24 bit) colors από τα οποία μέχρι 262.144 colors εμφανίζει ταυτόχρονα (HAM8 mode). Οι αναλυσεις της AMIGA φτάνουν: 1008*1024, 1472*680, 1280*512 ενώ στην A4000 υπάρχουν όλες οι προηγούμενες με 256 colors και όχι 4 και επιπλέον οι 1280*960, 800*600, 1280*480, 800*300. Στο τεύχος 29 του USER διάβασα ότι το WB2 είναι εντελώς διαφορετικό από το DOS 5.0. Πράγματι αλλά είναι πολύ ανώτερο.
Το WORKBENCH υποστηρίζει ΚΑΘΑΡΟ multitasking κάτι που δεν μπορούν να κάνουν ακόμα και τα WINDOWS 3.1. Για να μην μιλήσουμε για το καινούριο WORKBENCH 3.) της A4000 που αυτή τη στιγμή θεωρείται το καλύτερο λειτουργικό. Στο ίδιο τεύχος διάβασα ότι δεν υπάρχει 24bit για την A500. ΛΑΘΟΣ! Υπάρχει και μάλιστα υπάρχουν δύο κάρτες. Η DCTV και το AVIDEO24 και τα δύο υποστηρίζουν 16.000.000 και στην A500. Οσο για τον Π.Νικολάου που δηλώνει ότι το 286 είναι γρηγορότερο και φθηνότερο από την B2000 φαίνεται πως δεν ξέρει καλά την AMIGA του. Μια AMIGA 2000 με 68000/16MHz και 80MB HD στοιχίζει 470.000 με monitor. Μπορεί βέβαια ένας NONAME 286 να στοιχίζει τα μισά αλλά η ποιότητα κατασκευής είναι πολύ άσχημη. Και βέβαια η AMIGA υπερτερεί από μια VGA σε ανάλυση σε animation; scrolling. Μη νομίζετε ότι επειδή έχω AMIGA υποστηρίζω αυτήν. Εχω τολμήσει να βάλω δίπλα-δίπλα μια AMIGA 500 με έναν πλήρως εξοπλισμένο 286 και το αποτέλεσμα για το τελευταίο ήταν απογοητευτικό. Και για να τελειώνω θα αναφερθώ στο SUPER NES. Με την 4000 και με δεδομένο ότι τα chip της θα μπαίνουν στα παλαιότερα μοντέλα, το SUPER NES είναι χαμένο. Είδατε τα LOTUS 3 και SHADOW OF THE BEAST 3; Εγώ τα έχω και δεν συγκρίνονται με κανένα game του SUPER NES. Για να κλείσω θα ήθελα να υπογραμμίσω το καινούριο drive της Amiga 3.5"-1,7MB.
Ηθελα να πω και άλλα, αλλά φυσικά και τόσα, πολλά ήταν. Πάντως αν είναι δυνατόν θα ήθελα να δημοσιευτεί το γράμμα μου.
Φιλικά Βασιλης Μανιαδής

Φίλτατε Βασίλη,
Το γράμμα σου ήταν από τα πιο περιεκτικά που παίρνουμε πάνω στον πόλεμο των μηχανημάτων. Το μόνο που έχουμε εμείς να προσθέσουμε σε όλα αυτά είναι:
1) AMIGA 1200
2) Ολο και πιο φτηνά τα PCs
3) ATARI FALCON30
4) Το SUPER NES είναι ακόμα πολύ νέο (και έχει καλύτερο ήχο από την A500)
5) Αναμένουμε πολλές απαντήσεις για το γράμμα σου που δημοσιεύσαμε. Φωτιά στα μπατζάκια μας άναψες, αλλά χαλάλι σου!

Α Γ Γ Ε Λ Ι Ε Σ

IRON SOFT - AMIGA GAMES. Τηλεφωνείστε τώρα στο 041 288704 για να πάρετε τα προγράμματα που θέλετε με 230 δρχ. Τεράστια συλλογή. Δωρεάν κατάλογος. Στέλνω παντού. Δημήτρης Λάρισα.

AMIGA - Προσφορά 50 disk + game. Τιμή ειδική. Μεγάλη συλλογή Utilities - Games - Συνδρομές - αντικαταβολές παντού. Παραλαβή εβδομαδιαίως απο Tarkus team - Skid Row Προπο -Lotto Εγγυημένο φόρτωμα. Τηλ.9705117 Κώστας.

AMIGA software : Τέρμα στις ψευτοπροσφορές! Game disk 200!! Συνδρομές ακόμα φτηνότερες. Παράδοση αυθημερόν ή με αντικαταβολή. Αρης 8315442 3-10 μμ.

PALADIN'S PC CLUB. Πωλούνται παιχνίδια για PC κατάλογος δωρεάν. Εγγυημένο φόρτωμα. Τηλ.0462 28042 Βαγγέλης.

AMIGA χιλιάδες παιχνίδια για Amiga όλα εισάγονται. Γίνονται και συνδρομές. Πάνω απο 150 δισκέτες το μήνα με ακυκλοφόρητα. Τηλ.9933080 - 9751860. Στέλνουμε παντού.

AMIGA USERCLUB
A500/A500+/A600
- Gamedisk 250 δρχ
- Εγγυημένο φόρτωμα
- Ταχύτητα εξυπηρέτησης
- Αντικαταβολές παντού
- Μεγάλες προσφορές για Computers Shops και Amiga Club
- Δωρεάν κατάλογος
- Συνδρομή 120 disks Game disk 180 δρχ.
- Συνδρομή 60 disks Gamedisk 200 δρχ.

Γιώργος Τηλ. 2797445

AMSTRAD 6128, 464. Παιχνίδια για Amstrad η μεγαλύτερη συλλογή για Amstrad με 500 δισκέτες. Ακόμα υπάρχουν και πάσης φύσεως εφαρμογές. Στέλνουμε παντού. Τηλ.9933080 - 9751860

MEGA ST καινούργιο με εγγύηση αντιπροσωπείας άθικτη και 100 δισκέτες με προγράμματα κ' παιχνίδια μόνο 200.000 δρχ. Τηλ.5392857 Ελένη.

ATARI, μεγάλη συλλογή απο παιχνίδια Public Domain, εφαρμογές Demo. τηλ.5392857 5-10 Ελένη.

CDS AMIGA GAMES. Ολα τα νέα προγράμματα παλιά, τωρινά και επόμενα μόνο 300 δρχ. diskgame. Ποιότητα εγγραφής. Ερχεστε και διαλέγετε. Πολλά δώρα. Πανελλήνια συνδρομή 4000 δρχ. Γιώργος 6432279

AMIGA GAMES. Ολα τα νέα προγράμματα 300 δρχ. Diskgame. Στέλνω και επαρχία. Τάσος 6444567

Πωλείται EuroPC, μοντέλο 1990, Microsoft utilities, applications, adventures Sierra original. Τιμή συζητήσιμη. Χρήστος 6833545, απογεύματα.

AMIGA Περιφερειακά. Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχεται στην Amiga και monitor. Εξειδικευμένο Service. Παράδοσις αυθημερόν. Πωλείται Amiga A3000. 2475030 Στέφανος.

PC GAMESOFT. Εάν θέλετε όλα τα ακυκλοφόρητα που υπάρχουν στην Ελλάδα για να πλουτίσετε την συλλογή σας, μην διστάζετε, τηλεφωνείστε τώρα. Εισαγωγές απο το εξωτερικό. Τηλ.041 921493 Θανάσης

AMIGA GAMES + UTILITIES. Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα Game + disk = 250 δρχ. Αντικαταβολή παντού. Παράδοση κατ'οίκον. Ειδικές τιμές για Amiga Club και Computer Shop. Τηλ.5987587

AMIGA GAMEDISK = 250 χωρίς δισκέτα 150. Στέλνω και επαρχία. Νίκος 3242360

IBM PC CLUB. Τα καλύτερα παιχνίδια στις καλύτερες τιμές. Εγγυημένη ποιότητα. Πολλά δώρα, εκπλήξεις. Γιώργος 0462 22677

AMSTRAD 6128, 6128 PLUS, AMIGA 500. Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια & προγράμματα. Συνεχής ενημέρωση απο εξωτερικό με τις τελευταίες κυκλοφορίες. Φθηνές δισκέτες, joystick, drive κ.λ.π. Αντικαταβολή ή με αυθημερόν παράδοση στο σπίτι. Πολλές προσφορές. (01)6410640

AMIGA 500 με επέκταση μνήμης 1084 S video monitor, 2 joystick, δισκετοθήκη, 50 δισκέτες. Ελάχιστες ώρες λειτουργίας, εγγύηση μέχρι Ιούνιο '93 150.000. Τηλ.7010895 Μάνος

AMIGA COPY CENTER + Gamedisk 250 δρχ + Πανελλήνιες αντικα-ταβολές + 100% εγγύηση + Δωρεάν κατάλογος + Προσφορές σε Clubs + Φθηνές συνδρομές για πελάτες. Τηλ.2511832 - 2530645 Δημήτρης

CLUB MEMORY. Πολλά παιχνίδια για Amiga και συμβατά. Ολα τα παιχνίδια σε τρελές τιμές. Τηλεφωνείστε ή γράψτε μας να σας στείλουμε τον κατάλογό μας.

AMIGA 500 88.000 + 1084 colour monitor 55.000 + free joystick and 50 disks. Excellent condition (15 years). Theodorakis Harris Tel.9353357

ΕΥΚΑΙΡΙΑ ATARI 520STFM - monitor SM 125 άριστη κατάσταση. Πωλείται λόγο απόκτησης μεγαλυτέρου. Τιμή 80.000 Τηλ.9237342 μετά τις 14.00

BM DALTON CLUB. Παιχνίδια, προγράμματα στις καλύτερες τιμές. Προσφορά δισκέτες HD 3,5" 260 δρχ. Τηλ.081 261712 Γιάννης (8.00-14.00)

IKAROS AMIGA CLUB. Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα, μόνο με συνδρομές. Αντικαταβολές παντού. Αμεση παράδοση. Γιάννης 9312484

ΚΡΑΤΗΘΕΙΤΕ! GAMES ΓΙΑ AMIGA 140 ΔΡΧ. ΑΝΕΞΑΡΤΗ-ΤΩΣ ΑΡΙΘΜΟΥ ΔΙΣΚΕΤΩΝ! ΤΑ ΔΩΔΕΚΑ 1500 ΔΡΧ! ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΕ ΔΙΚΕΣ ΣΑΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ ΤΗΛ.031 310065 ΓΙΑΝΝΗΣ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Nes Nintendo τριών μηνών σχεδόν αμεταχείριστο με 3 παιχνίδια τηλ.2924078 Δημήτρης

ATARI 520 STE + Games + joystick + περιοδικά 80.000 Πάνος 4636641

STAR LC10 + drive 3 1/2 + παλιά πρωτότυπα για ST + Τηλ/μενο θερμικό κομπλέ 6011353-6567055

Πωλείται AMIGA 500 + MB + 3 joysticks + 3 δισκετοθήκες (230 δισκέτες) + πολλά extra. Τιμή 120.000 συζητήσιμη.

AMIGA όλα τα τελευταία προγράμματα - λύσεις - οδηγίες (προσφορά 70 προγρ/των 5000 δρχ). Commodore 64 disks tapes 150 δρχ.

Πωλείται AMIGA (1MB) 90.000 δρχ. - Laser printer 200.000 δρχ. (1 1/2 MB). Θεσσαλονίκη - Δημήτρης 031 928100 (19.00 - 21.30)

GLYFADA AMIGA CLUB. τα καλύτερα και πιο καινούρια παιχνίδια μόνο με 250 δρχ (Disk+game). Tips, λύσεις, 9626961. Παράδοση κατ'οίκον.

IRON SOFT - AMIGA GAMES. Τηλεφωνείστε τώρα στο 041 288704 για να πάρετε τα προγράμματα που θέλετε με 230 δρχ. Τεράστια συλλογή. Δωρεάν κατάλογος. Στέλνω παντού. Δημήτρης Λάρισα.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:
ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:
ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500ΔΡΧ.
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.......................................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ No: ....

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω δυνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER.Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή No.............................. με το ποσό των 7.700 δρχ. (για την Κύπρο 8.400 δρχ. και τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΠΟΛΗ............................ΟΔΟΣ: ....

....

ΑΡΙΘ:..........ΤΚ:..........ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:.........................ΗΛΙΚΙΑ:...............

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΕΥΧΟΣ: ....

ΕΠΙΛΕΓΩ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΟΡΑ:...................................

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τευχη του USER.Δε στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΠΟΛΗ...

ΟΔΟΣ:...

ΑΡΙΘ:..............................ΤΚ:.......................................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ' όσον υπάρχουν τεύχη.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:...

ΔΙΕΥΘΗΝΣΗ...

ΤΚ:..................................ΠΟΛΗ..................................ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:...

ΗΛΙΚΙΑ:...............................ΥΠΟΓΡΑΦΗ...

ΤΙΤΛΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT	Α ΞΙΑ
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΠΕΡΙΘΩΡΙΟ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ 15 ΗΜΕΡΕΣ

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ

* ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΟΙΟΝΤΑ
* ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ

* ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ
* ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΣΟ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟΚ

ΗΧΟΣΥΝΟΛΑ Amstrad ΣΑΣ ΠΑΝΕ...

... ΚΑΙ ΠΑΝΕ ΠΑΝΤΟΥ





Radio-	Tuning:PLLwith20presets Frequencyrange:AM531-1602KHz FM87.5-108MHz
Display-	LCDwithclockandoneevent,24hourtimer
Antenna-	AM:Builtinferritebar FM:Telescopicswivel,3sections
TapeA Playback,Autoreverse-	Direction,pause,stop&eject,fastforward, fastrewind,play
TapeB- Playback,Record-	Pause,stop,eject,fastforward, fastrewind,play,record Autostop,onetouchrecording,highs peeddubbing,continuousplay
Microphone-	1Condensermicrophonebuilt-in
Audio-	3bandgraphicequaliser,+/-6dB
PowerSupply-	AC220-240V50Hz,15Watts DC9V,"C"cellx6 "AA"cellx3

Compact Disc -	3'' or 5'' compatible, 20 track programming, music search,repeattrackordisk.
Radio-	AM531-1602KHz FM87.5-108MHzStereo
Antenna-	AM:Builtinferritebar FM:Telescopicswivel,3sections
Deck1 Playback-	Pause/Stop&eject/fast,Forward/Fast, Rewind/Play,record AutoStop,Onetouchrecording,Highspeed, Dubbing,continuous play
Mixing-	MicrophoneMixerbuilt-in
Audio-	3bandgraphicequaliser,+/-6dB
Speakers-	10.5centimeterfullrangex2



CompactDisc-	Front loading,24trackprogramming,musicsearch, speedupordown,memoryrepeat
Radio-	Tuning:PLLwith15presets Frequencyrange:AM531-1602KHz FM87.5-108MHz
Antenna-	AM:Builtinferritebar FM:Bandline
TapeA-	Playback,pause,stop&eject,fastforward,fastrewind
TapeB-	Playback,record,pause/stop&eject/fastforward/ fastrewind/play/recordAutostop, on etouchrecording,hi-speeddubbing, continuousplay.
Audio-	5bandgraphicequaliser,+/-6dB
Display-	BacklightLCD
Speakers-	10.5centimeterfullrangex2
Connections-	3.5mmstereoheadphone,speakersocketx2,auxinput, phono input,microphoneinput,FMANT
Accesories-	Remotecontrol



Compact Disc -	3'' or 5'' compatible, 21 track programming, music search,skipupordown,memoryrepeat.
Radio	Tuning:PLLwith15presets Frequencyrange:AM531-1602KHz FM87.5-108MHz
Antenna-	AM:Builtinferritebar FM:Bandline
ACassette- Pianotypedeck	Play,record,pause,stop&eject,fastforward, fastrewind
Speakers-	10.5centimeter,20WMPO,fullrangex2
Connections-	3.5mmstereoheadphone,speakersocketx2, auxinput,RCAphono x2,FMANT
Accesories-	Remotecontrol

Amstrad

Πολυτεχνείου 12, Αθηνα 104 33 - 5230742-3-4
TELEX: 223662 POLIGR - FAX: 5228054
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ
ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, - ΤΗΛ.: (031) 530814



SHADOW OF THE
BEAST
III
TM
BEAST III - OUT OF THE SHADOW
O Maletoth παραμένει θανάσιμη απειλή. Μόνο όταν θα έχει ολοκληρωτικά καταστραφεί θα έχετε απαλλαγεί από την καταχθόνια επιρροή του. Με την μορφή ενός μικρού ανθρώπου τώρα θα αντιμετωπίσετε πολλές δοκιμασίες και πανίσχυρους αντιπάλους που βρίσκονται ανάμεσα σε σας και τον Beast Lord.
BEAST I
Computer Entairtainer '89
Award of Excellence
European Computer Leisure Awards '90
Καλύτερα Γραφικά
Game Players '90
Amiga Game της Χρονιάς
ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:
Hardware sprites που παρουσιάζονται από το πλάι, 800K προκλητικής μουσικής, εκατοντάδες εκπληκτικά χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, και scrolling 8 κατευθύνσεων. Το τελευταίο από την Μεγάλη Τριλογία, το Shadow of the Beast III είναι σχεδιασμένο για ακόμα μεγαλύτερες δόξες από τους προκατόχους του.
BEAST II
Golden Joystick Award '91
Καλύτερα Γραφικά στα 16 bit
European Computer Leisure Award '91
Καλύτερα Γραφικά και Καλύτερος Ηχος
Generation 4, Διεθνές Βραβείο για τον καλύτερο Ηχο και καλύτερη παρουσίαση
Greek SOFTWARE
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ
ΠΡΙΓΚΙΠΟΝΗΣΩΝ 28 - 11474 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ. 6443.759, - FAX: (01) 6442.412
PSYGNOSIS
ΔΩΡΕΑΝ BEAST III Κονκάρδα με κάθε Παιχνίδι